PC-SONY-SEGA-NINTENDO

318,-Ft

576 KByte

Számítástechnikai magazin

VIII. évfolyam, 10. szám, 1997. október



CSILLAGHULLÁS

CONSTRUCTOR

X-COM: APOCALYPSE

JURASSIC PARK

THE FEEBLE FILES

HEXEN II

HÁBORÚRA DERŰ

7TH LEGION

DARK REIGN

NUCLEAR STRIKE

PACIFIC GENERAL

WARLORDS III

Team 17 nice & juicy

KARÁCSONYI ELŐZETES AZ 576 KByte MAGYAROSÍTOTT JÁTÉKAIBÓL!

WORMS 2, I-WAR, F22 AIR DOMINANCE FIGHTER

tart

VIII. É LYAM,

STB ISMERTETŐ

ABC-INDEX

ISSN 0865-8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (97.2543/10-66-22)
Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László
Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Kismarosi Renáta Levilágítás: Recent Kft.
Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.),
1389 Budapest, Pf.: 132.

The Lost World

Pillantás a mozi világába, majd körutazás a Playstation-megvalósításban.

7. oldal







Formula 1 97

A páratlan hetek végének kitöltéséhez Forma 1 rajongóknak.

32. oldal

Hexen II

Sikerült végre magunkhoz ölelni a Raven sikerprogramjának csodaszép folytatását.

12. oldal




Constructor

Enyhén lökött Sim City Theme Hospitalt idéző kivitelezésben - potenciális veszély a rekeszizmokra.

22. oldal

The Feeble Files

A Simon the Sorcerer alkotóinak gyönyörű sci-fi kalandjátéka

14. oldal



AKTUÁLIS

Meleg üdvözlet mindenkinek, aki belátogatott októberi számunkba. Legalább olyan meleg, mint amilyen az elhúzódó vénasszonyok nyara volt. (Jó, akkor langyos...) Jelen havi körutazásunk a számítógépes játékok világában jónéhány meglepetést tartogat számotokra: egyrészt megérkezett egy rakás várva várt finomság (hogy csak a Hexen II-t, a Dark Reignt, a 7th Legiont, a Constructort vagy a Nuclear Strike-ot említsem), másrészt bepillantunk a jövő titkaiba is: megtudhatjátok, hogy az 576 Kbyte milyen magyarított, sikervárományos játékokkal lep meg benneteket karácsonyra.

A Csevegőben is lesz egy kis meglepetés: ha már nem eleve ott kezdted el olvasni az újságot, akkor onnan megtudhatod, hogy nemsokára úgy csinálunk, mint az egysejtűek.

A következő meglepetésem az, hogy bár eddig már hozzászokhattatok, hogy 18-a környékén jelenik meg az aktuális számunk, de ez most kicsit változni fog, mert a következő számunktól kezdve ez az idő előrejön 10-e környékére.

Utolsó meglepetésem mára: lehet, hogy átkeresztelem az újságot 'Meglepetés'-re. Az is lehet, hogy majd nőknek szól. Meg az is lehet, hogy az utóbbi időben kissé elhatalmasodott rajtam az örökölt terheltség. Mielőbbi gyógyulásom reményében, pusszantok mindenkit a Csevegőig.

CoVboy





Ignition

A felülnézeti autóversenyek új csillaga.

19. oldal



APRÓSÁGOK

☞ Rögtön nyitásnak egy rossz hír: az Electronic Arts/Bullfrog duó által novemberre ígért és – legalábbis általam – nagyon várt új játéka, a Populous 3. megjelenése átcsúszik a jövő év első negyedére. Az indoklás nem technikai jellegű volt: az EA egyik fejese azt nyilatkozta, hogy nem akarták beengedni a játékot a karácsony előtti kavargásba. Hüpp!

☞ Másodiknak jöhetnek elmaradhatatlan új híreink Lara Croftról: most éppen a digitális hősök csarnokába, a világ technicizálását legjobban elősegítő 50 személy közé kapott meghívót. Impozáns társasága van: az Intel és az Apple elnöke, az a tésztaképű szőke fickó a Mikropuhányoktól, továbbá George Lucas. Ez a kevésbé érdekes hír (előbb-utóbb szerintem úgyis a Playboy is az év Playmate-jének választja), a másik viszont kicsit sajátos fényt vett a konzolok között továbbra is változatlan hevességgel dúló gazdasági háborúra: a Sony ugyanis leszerződött az Eidos-szal, hogy Lara semmilyen formában nem jelenhet meg a konkurrens Nintendo és Sega platformjain. Bármi más mehet – kivéve minden idők egyik legsikeresebb játékát, amiből egyedül PlayStationön több mint másfélmillió darabot adtak el idáig.

☞ Kis számháború az eladási listákkal: szeptember utolsó hetében 2.7-szer több darabot adtak el az aktuális PlayStation-sztárból (Formula 1 97), mint a legjobban fogyó PC-s játékból (Dungeon Keeper); a DK-ból 79.6%-kal többet, mint a legjobb budget kategóriás játékból (Duke Nukem 3D); a DN3D-ből 18%-kal több fogyott, mint a legsikeresebb Saturn-játékból (Resident Evil); a Saturnos RE 32.6%-kal ért el nagyobb piaci sikert, mint a Gameboyos Mario +Yoshi; és végül a Formula 1 97 14%-kal jobban fogyott, mint az többi platform első helyezettje összesen. Na, mit gondoltok, melyik gépre érdemes fejleszteni?

☞ A Sony America bejelentette, hogy a szeptember elején bemutatott Final Fantasy VII című PlayStation-játékuk túllépte a félmillió darabos eladást, és ezzel az év legnagyobb példányszámban elkelt játéka lett. Nem is csodálom: Martin már majd két hete nyomja a szomszédban az NTSC-verziót...

☞ Az ősz talán legmegdöbbentőbb híre (kacsája?) az a kb. 200 millió dollárra tartott részvényügylet, amelynek folytán a GT Interactive talán bekebelezheti a patinás nevű MicroProse-t. A GTI már így is a világ második legnagyobb játékkiadója az Electronic Arts mögött – vajon kit akar még lenyelni?

PC - HÍREK

MYTH: THE FALLEN LORDS • EIDOS

Az Eidos manapság a legdinamikusabban fejlődő kiadónak számít a piacon, és bár Lara Crofttól és a körülötte zajló hűhótól lassan már kiütéseket kap a tisztelt publikum, néhány igen invenciózus művet is rejtegetnek a tarsolyuk mélyén. Itt van például a Bungie rövidesen megjelenő játéka, ami kiváló példa arra, hogy hová lehet továbbfejleszteni a real time stratégiákat. Az első számú újdonság a környezet, hiszen itt nem futurisztikus páncélszörnyek és kommandósok a főszereplők, hanem a derék Tolkien apó fantáziájának már jól ismert lényei: varázslók, lovagok, orkok, elfek, cvölfök – és így tovább. A második számú – és egészen meglepő – újdonság a grafikai megvalósítás: a 7th Legion és a Dark Reign által követett felülnézeti ál-3D helyett ama egyszerű módszert alkalmazták, hogy a terepet valóban 3D-be helyezték mondjuk á la Magic Carpet 2. A hegy az tényleg hegy, és csak akkor látom a mögötte settenkedő gaz ellent, ha hős csapataimmal szíveskedek megkerülni – vagy éppenséggel forgatom a kameraállást. A harmadik módszer az, hogy zoomolom a nézeti képet, amire egyébként a terep teljes áttekinthetősége végett szükségem is van. Ez már önmagában is meglehetősen látványos megoldás, de ehhez még jönnek a valóságot idéző megvilágítási effektek, továbbá a változó időjárási tényező. A grafikának kellemes pontja a csaták kivitelezése: a sima C&C-klónok szimpla robbanásai után itt tényleg csatákat látunk – nincs is annál szebb látvány, amint rettenthetetlen lovagjaim csépelik a konkurrens hadakat, és nagyobb összecsapások alkalmával annyi ketchup borítja a csatamezőt, mint egy vadabb Carmageddon-ámokfutás idején! Természetesen lesz multiplayer opció is, továbbá van a játéknak még egy érdekes tulajdonsága is: a játékos egy script-nyelv segítségével tetszés szerint átprogramozhatja a szörnyeket, átírhatja a szabályokat, tehát tulajdonképpen egy teljesen új játékot is írhat magának.





TOURING CAR CHAMPIONSHIP - CODEMASTERS

Ha a Codemasters nevét hallja az ember, akkor rögtön a Micro Machines jut eszébe – ami talán nem is véletlen. Bár most nem a negyedik részéről lesz szó, de azért maradunk az autóversenyeknél, hiszen a Kódmesterek egyszerre fejlesztik PC-re és PlayStationre a TOCA-t, mint a brit ralibajnokság licencének boldog tulajdonosai. A manapság annyira divatos Forma I-feldolgozások után a játék mindenképpen üdítő színfolt lesz, hiszen a McLarenek és Williamsek után most nyolc olyan "hétköznapi" autókba helyezhetjük becses ülepünket, mint mondjuk a Honda Accord, az Audi A4 vagy a Nissan Primera. A bajnokság nyolc pályán zajlik, amelyek a lehető legélethűbben modellezik a mintául szolgáló eredetieket. Bár most természetesen nem felülnézeti autóversenyről van szó, a grafika tekintetében a szerzők hozzák a szokásos formájukat: a dinamikus kameramozgatás nemcsak a látványosságot, hanem az átláthatóságot is hivatott támogatni, míg a maximális élethűséget garantálja, hogy a játék tesztelésénél a legnevesebb bajnokok is közreműködtek. A TOCA-val hálóban nyolc (PSX-en két) játékos nyomulhat majd egyszerre, és a játék nemcsak 3D-, hanem MMX-támogatást is kap – valószínűleg már a karácsonyi nagybevásárláskor. (Egy apróság, ha már a Micro Machines-nél tartottunk: abból is szinte kész van a PC-verzió.)



Jé, megint egy autóverseny – és megint egy rally! Az ember lassan azt hinné, hogy idővel megcsömörlenek a játékosok ettől a sok autóversenytől, de az biztos, hogy nem minden idők egyik legjobb PC-s autó szimulátorának folytatásától. A továbbfejlesztett változatban csak a minőség maradt a régi, azon kívül tulajdonképpen minden megváltozott: elsősorban a fejlesztő cég neve (igaz, hogy a benne dolgozók még ugyanazok, mint az elsőben). A legmeghatározóbb újítás, hogy a játék 3D támogatással fut, és így olyan kinézetet kapott, hogy még egy PlayStation-tulaj is csak csettinteni tudna a látványtól. További négy autó (Renault Megane, Toyota Celica, Ford Escort és Peugeot 306) volánja mögé ülhetünk be, de ezeken kívül még akad egy rejtett autó is, amelyet akkor kapunk meg, ha már minden lehetséges dolgot megnyertünk. A pályák választéka szintén bővült néhány egzotikus darabbal (Kína, Kanada, Kolumbia, stb.), szám szerint öttel. Tulajdonképpen más újdonság nincs is – tehát a játék "csak" sokkal szebb, több és jobb lesz. Tűrhető eredmény...



SIERRA

A múltkori, félig sem teljes ECTS-beszámolónkban csak a legnagyobb játékkiadók újdonságaival foglalkoztunk (azokkal is csak futólag). A már hagyományos helyhiány miatt közülük is kimaradt a Sierra, akinek őszi/téli kínálatát most vesszük szemügyre. Kezdjük rögtön a repülőgép szimulátoraikkal, amelyek terén a Sierra Pro Pilot meglehetősen bizonytalan területre merészkedett, nevezetesen a polgári repülés területére. (A nem kimondottan akciódús téma miatt a MS Flight Simulatorokat és Flight Unlimitedet leszámítva nem is nagyon erőltetik ezeket a fejlesztők.) A játékban az európai és amerikai kontinens 2.500 repülőterére és 100 városába röppenhetünk el a világ 5 legnépszerűbb magánrepülőgépének fedélzetén. A 30 AVI-filmmel aláfestett játék akár pilóta-tanfolyamnak is használható, hiszen egy "virtuális" oktató több mint négy órán keresztül képez bennünket a repülés rejtelmeire – a manager asszisztensi helyek már mind beteltek, szóval pályaválasztási gondokkal küzdő fiataloknak mindenképpen ajánlott... Lényegesen több izgalmat rejteget az Aces: X-Fighters, amely a II. világháború utolsó napjaiba visz bennünket, amikor is a szembenálló felek mérnökei minden lehetségest elkövettek, hogy a technika legújabb vívmányait a minél jobb repülőgépek előállításának szolgálatába állítsák. A játékban felvonulnak a kis példányszámban gyártott vagy csak tervezőasztalon létező típusok, de ami ennél lényegesen meghökkentőbb: a játékos a rendelkezésre álló tapasztalatok alapján akár új típust is tervezhet, mi több, az újonnan kreált masinával akár meggyorsíthatja/megfordíthatja az európai légi háború végkimenetelét – már legalábbis attól függően, melyik oldalról játszik. Egy régi nagy név éled újra a Red Baron II-ben, ami az I. Világháború nyugati hadszínterére, a harci repülés hőskorába visz bennünket. Újra berepülhetjük azokat a két- és háromfedelű pöfögő masinákat, amelyekhez nemrég a Flying Corpsban volt szerencsénk – talán nem kizárt, hogy éppen ennek a sikere motiválta a Dynamixot, hogy a jelenlegi technikai lehetőségeknek megfelelően újrakreálják egykori sikerüket. AZ FC-vel ellentétben a Red Baron II-ben elsősorban az élet- és korhűségre helyezték a hangsúlyt: a történelmi adatok alapján megpróbálták rekonstruálni az egykori nyugati front mintegy 40.000 km²-ét és mintegy 50.000 földi objektumát, 40 típus repülési tulajdonságait, stb. – na, most az egy más kérdés, hogy ez a maximális élethűségre való törekvés mennyire megy majd a játszhatóság rovására. A már elmaradhatatlan multiplayer-opció mellett akad még néhány bónusz is: sikerélményre (?) vágyók összecsaphatnak a leghíresebb ászokkal, kreatívék küldetéseket fabrikálhatnak a mission builderrel, sőt, a leendő Benetton-dizájnerek akár át is pingálhatják az akkoriban divatos dilis színekre masináikat... Mech Warrior, G-Nome és társainak kedvelői fenhetik a fogukat az Earthsiege 3. részére, amelyben három szemben álló faj 40 különböző jellegzetességekkel rendelkező bádogbigyójával indulhatnak harcba a Naprendszer feletti uralomért. A multiplayer opció, és a 45 egyéni scenario mellett egy rakás véletlenszerűen generált küldetés, és persze 3Dfx-támogatás várja a stílus kedvelőit. A Sierra új kalandjátékainak két legnagyobb nevével (Warcraft Adventures és King's Quest VII) már volt szerencsénk korábban foglalkozni, de új, ötödik részéhez érkezett a Quest for Glory-sorozat is (Dragon Fire). A fantasy-környezetben játszódó, RPG-elemekkel és akciórészekkel (párviadalok) átszőtt kalandjátékban meg kell szabadítanunk Silmaria szigetét az ellene törő szörnyek hordáitól és egy rettenetes sárkánytól. A játék ugyanazzal az új real time 3D grafikus engine-nel készült, amit a KQ VII-hez terveztek Sierráék. A cég két új stratégiai játéka közül az egyik már ismerős lehet egyeseknek, ugyanis a Civil War Generals II tulajdonképpen az amerikai polgárháború idején játszódó első rész bővített kiadása: új küldetések, javított AI, a teljes háborút felölelő campaign-mód, multiplayer-opció, továbbá küldetésszerkesztő került az eredeti változatba. A Lords of Magic c. real time stratégia a Warcraft már jól ismert fantasy-világába visz bennünket, elődjétől lényegesen eltérő – néha leginkább a Heroes of Might and Magic II-re emlékeztető – grafikai kivitelezéssel. A játékot akár hatan is nyomhatják hálóban: minden játékos fejlesztheti skilljeit, növelheti mágikus energiáját, megerődítheti pozícióit, de a szokásos 'mindenki mindenki ellen'-módszeren kívül akár szövetségre is léphet egy másik játékossal, hogy együtt hódítsák meg a világot. Szintén meglepő újítás, hogy míg a csaták real time-ban zajlanak, addig az egyéb lépések körökre vannak osztva. (Hoppá! Real time stratégia: érkezőfélben van még a Starcraft is, amiről már írtunk vala, így most nem boncolgatjuk különösebben – majd ha megjelent, de akkor viszont nagyon!) Military-hajlamokkal megáldott, otthoni kommandósoknak szól a Police Quest: SWAT II., amelyben az amerikai rendőrség egy különleges osztagában fogunk életveszélyes akciókba indulni. Míg a játék első része az akkori trendnek megfelelően egy interaktív mozi volt, most a Wages of Wart vagy az X-Comot idéző, izometrikus nézetből megvalósított akció/stratégiai játékhoz lesz szerencsénk, amelyben a los angelesi SWAT-kommandó 30 bevetését játszhatjuk le – vagy egymást csépeljük, akár nyolcan egyszerre. Egy igen kretén kompozíciót hagytam a végére, ami a Star Warped nevet viseli, és talán a 20 éve egyfolytában zajló, de manapság új reneszánszát élő Star Wars-mizériáról óhajt egy új bőrt lehúzni. Már legalábbis a maga sajátságos módján, hiszen ebben a kilenc részből álló paródiában nem igazán a LucasArts-cuccok által favorizált kultuszt ragozzák tovább – én legalábbis nem nevezném annak az időgépet, ami elmondja az ismerős szereplők jövőjét; a "Mortal Kombat-klónt"; az ewok-üldözést – nemkülönben a többi épületes marhaságot.


Red Baron II


Earthsiege 3.


Lord of Magic


Aces: X-Fighters



Star Warped

☞ A Monolith bejelentette, hogy megkezdték a Blood II fejlesztését. Bár a játék első része a Duke Nukem engine-jére épült, a folytatás már saját fejlesztésű cuccal készül és csak 3Dfx-kártyákkal fut majd. Közben valószínűleg még karácsony előtt a boltokba kerül a 11 új pályát, 7 új szörnyet és a 3D-patcheket tartalmazó Blood Plasma Pack is.

☞ Lassacskán megjelenéséhez közeledik (úgy karácsony magasságában) az Acclaim nagysikerű N64-játéka, a Turok PC-s változata. A játék néhány újdonságot is tartalmaz az alapjához képest, de – a konzolról átírt játékok jó szokása szerint – kizárólag 3Dfx-kártyával fut majd.

☞ Nem közeledik lassacskán a megjelenéséhez a Doom és a Quake szellemi atyja, Jon Romero új játéka, a Daikatana: bár az Eidos az ECTS-en még novemberre ígérte a játékot, a Mester úgy véli, hogy jövő március előtt semmi esetre sem készülnek el.

☞ Rakásnyi nagysikerű játékhoz érkeznek a közeljövőben kiegészítők, úgymint: Civilization II: A mérhetetlen mennyiségű nem-hivatalos pálya után 15 pálya várható a Microprose-tól.
Red Alert The Aftermath: A Counterstrike mission disk küldetései multiplayer-módban, pár új darabbal, 6 új egységgel. Várható még két új campaign és több mint 100 multiplayer-pálya.
Dungeon Keeper: A Bullfrog karácsonyra szándékozik megjelentetni az új szinteket és új karaktereket tartalmazó küldetéslemezt.
Carmageddon Splat Pack: 15 új autó az országúti kamiontól a Mini Morrisig, 18 új pálya két városi és egy középkori (?) helyszínen – na és 'tartalomhoz a forma'-alapon: a pokolban.
Redneck Rampage: Hamarosan várható egy új pályákat tartalmazó kiegészítő és egy pályaszerkesztő. Addig el lehet szórakozni a szigorúan 18 éven felülieknek szóló patch-csel...
Flying Corps Gold: Multiplayer-opció, 3Dfx-támogatás, új gépek és mission editor.

☞ Az új Playstation-sztár, a Psygnosis Formula 1 97 programja minden eddigi rekordot megdöntött, amint 24 óra alatt több mint 35.000 példányban talált gazdára egyedül Nagy Britanniában. Eredménye csak párszázzal marad el minden idők általános rekordere, a Red Alert mögött.

APRÓSÁGOK

Minthogy a dupla szám után a múlt hónap híroldalait az ECTS infok foglalták el, felgyülemlett néhány "apróság" a konzolipar óriásait illetően.

Rögtön kezdjük is az M2-vel, ami úgy tűnik végleg a süllyesztőbe került. A 3DO által kifejlesztett technológiát – mint korábban hírt adtunk róla – a Matsushita vásárolta meg. A japán mammutcég a legújabb fejlemények szerint minden ezzel kapcsolatos projektet beszüntetett. A meghátrálást egyesek szerint a Sony hatalmas erőfölénye váltotta ki, de az igazi indok valószínűleg örökre homályban marad, lévén hogy az új konzol megjelenését hivatalosan soha nem publikálták. A Matsushitát a több millió dollár kidobott pénz persze nem valószínű, hogy földhöz vágja, de a kedvezőtlen fejlemény annál érzékenyebben érinti azokat a fejlesztőket, akik már a kezdetektől fogva fejlesztettek a formátumra. A Warp például már több mint két éve készül a D2-vel, amit ennek köszönhetően most át kell konvertálnia egy másik géptípusra. A drága technológia azért szerencsére nem kerül teljes egészében a kukába: néhány játéktermi gép belsejében a jövőben fel fog bukkanni.

A Sega-Bandai egyesülés szintén kútba esett. A "hagyományos" játékokat gyártó Bandai elnökét állítólag cégének fiatalabb alkalmazottjai győzték meg róla, hogy a két cég érdekeltsége nagyon eltérő területeket érint. Egyes megfigyelők azonban úgy értékelik, hogy a Tamagochi sikere húzta ki annyira a Bandai szekerét kátyúból, hogy már nincs szüksége a Sega oltalmára.

Hogy folytassuk a sikertelen együttműködések sorát, immár az is bizonyos, hogy a Saturn2 (vagy ha úgy tetszik: Black Belt) lelkét nem egy 3Dfx kütyü fogja biztosítani. Maga a Sega ugyan még soha nem tett bejelentést az új gépét illetően, de az nem titok, hogy a 3Dfx már március óta fejlesztett egy 3D chipsetet egy új Sega konzolhoz – ezt a munkát a Sega most leállíttatta. A havonta változó hírekből kiindulva meglehet, hogy a Sega amerikai és japán kirendeltsége között egyfajta verseny folyik, s ezt a kört ezúttal az amcsik vesztették el. Az új gépre vonatkozó kérdések tehát továbbra is nyitottak.

Immár hivatalosan is megerősített tény, hogy a Saturnhoz egy új memóriamodul jelenik meg, ami megháromszorozza a gép memóriakapacitását és amit elsőként a Capcom játékai fognak hasznosítani. A legjelentősebb eltérés a Kings of Fighters 95 hasonló cartridge-éhez képest, hogy ez teljes egészében RAM modul lesz, tehát ugyanazt a kártyát más-más játékokkal lehet használni. A Capcom legújabb arcade átiratában, az X-Men versus Street Fighterben már be is lehet majd kapcsolni az új kiegészítő használatát, ennek révén pedig 100%-os játéktermi élményt ígérnek – igaz, egyelőre sajnos még csak Japánban.

KONZOL HÍREK

BUSHIDO BLADE (PLAYSTATION)

A Square Softtól már megszokhattuk, hogy kitűnő RPG-ket tudnak készíteni. Hamarosan arról is meggyőződhetünk, hogy az akció műfajban is otthonosan mozognak. A Bushido Blade egy olyan 3D verekedős játék lesz, ami mondhatni megreformálja a stílust: hiányoznak belőle az életerőt jelző csíkok vagy az idő leteltét mutató számláló, ellenben van benne hatalmas bejárható terep, és egy egyedülálló, "történetes" üzemmód. Hat karakter közül választhatunk, melyek erősségükben, súlyukban, gyorsaságukban különböznek egymástól. A történet a távol-keleti Meikkyokan iskolában kezdődik, ahol a tanítványok 500 év harcművészetét sajátítják el. Kiválasztott hősünk megszökik az iskolán belül működő Kage nevű titkos bérgyilkos szervezetből, és ezért halálra ítélik. Küzdelmeinket nyolc különböző fegyverrel vívhatjak meg, és – akár a valóságban – itt is majd akkor ér véget a csata, amikor valamelyik fél halálos sebet kap, tehát egyetlen jól irányzott kardcsapás dönti el, ki marad életben. A Story móddal együtt hat fajta üzemmód áll a rendelkezésünkre, többek között lesz tréningezés, két játékos csata és linkelt mód is.



TREASURES OF THE DEEP (PLAYSTATION)

Most pedig evezzünk más vizekre – pontosabban a víz alá. A Namco hamarosan megjelenő akciójátékában, a Treasures of the Deepben egy ex-tengerészgyalogost, Jack Runyant alakíthatjuk, akinek egy kis kincsvadászatra szottyan kedve. A 12 misszió során híres tájakra hajózhatunk el, mint például a Bermuda-háromszögbe vagy az Antarktiszra, s egyebek mellett lemerülhetünk még a híres Mariana-árokba is. Cseppet sem veszélytelen utazásainkhoz 8 féle tengeralattjáró áll a rendelkezésünkre. A tenger mélyén elsüllyedt hajóroncsokat kutathatunk át, máshol egy nukleáris töltetet kell hatástalanítanunk, s közben cápákkal, rivális békaemberekkel, vagy vízalatti szörnyekkel kell viaskodnunk. A hajónkat szerencsére a legmodernebb felszerelésekkel láttták el: torpedókkal, hőkövetős aknákkal vehetjük fel a harcot, a kutatásainkhoz pedig infravörös szemüveget, acélsodrony búvárruhát, vagy speciális robotszerkezeteket is használhatunk. A 3D vízalatti világok grafikája félelmetes, de ugyanakkor lenyűgöző, szóval igazi nagy kalandnak nézünk elébe.



CONKER'S QUEST (NINTENDO 64)

A Donkey Kong-sorozatáról híres Rare nem is egy, hanem két Mario 64-klónt is fejleszt egyszerre. Az egyik a Banjo-Kazooie, ahol egy medve (Banjo) a főszereplő a hátizsákjában egy madárral (Kazooie), a másik pedig a Conker's Quest, ami leginkább a SNES-es Mr. Nutzra emlékeztet, csak 3D-be átültetve. A főszerep az utóbbi játékban egy mókusé, akinek néha segít nőnemű társa is. A játék szemlátomást a fiatalabb korosztálynak készül. A fejlesztés még igen korai stádiumban van (a kész verzió csak jövőre várható), ezért egyelőre csak annyit lehet biztosan tudni, hogy egy szokásos Mario-féle bónuszgyűjtögetős anyagról lesz szó, gonosz és csúf ellenfelekkel, szép színes, rajzfilmes stílusban készült 3D-s környezetben. Érdekesség, hogy a Rare nem csak fejlesztője, hanem kiadója is lesz a programnak. Talán ez az oka,



hogy még kifinomultabb és látványosabb effektekkel fűszerezett a grafika, mint a Nintendonak készülő Banjo-Kazooie-ban, aminek kétségkívül ez lesz a legnagyobb vetélytársa... Mit ne mondjunk: elég furcsa üzletpolitika.

MEDIEVIL (PLAYSTATION)

Képzeljetek el egy békés, középkori tájat, amelyet egy gonosz varázsló örök éjszakába burkol. Ez a színhelye a Medievilnek, egy 3D mászkálós, lövöldözős játéknak, némi kaland elemekkel átitatva. Zarok – az említett varázsló – a szunnyadó emberektől varázslatos energiát lop el, aminek akkora ereje van, hogy ahol a gonosz mágus elhalad, mindenütt ott marad a nyoma. Ez az energia beivódik a talajba, és feléleszt egy csomó rég kimúlt teremtményt, többek között hősünket: Sir Daniel Fortesque lovagot, akinek hajdani dicső alakjából már csak a csontváza maradt meg. Neki ez az ébresztő természetesen cseppet sincs ínyére, így hát szembeszállva a többi felélesztett vad zombival és Zarok egyéb megidézett teremtményeivel 30 szinten kell keresztülküzdenie magát, s minden szint végén valamilyen főszörnyet is kénytelen lesz legyőzni. A játék valamennyi pályája eltérő típusú helyszín, amik nem csak grafikailag különbözőek: néhol a szörnyek visszaverése a cél, néhol tárgyakat kell keresni, néhol pedig egyszerűen csak el kell kerülni a csapdákat. Első pillantásra lehet, hogy a grafika kezdetlegesnek tűnik, de ez csak a stílusából fakad: a készítőket a "Karácsonyi lidércnyomás" inspirálta. A program valójában magas felbontást használ (512x256), a karakterek pedig elképesztő mennyiségű poligonból lettek összerakva. Hősünk kb. 350 poligonból áll, az ellenségek sem kevesebbek 150-300-nál, s ezt a mennyiséget 25fps sebességgel teljes képernyőben, minden lelassulás nélkül animálja a gép. Remek fény- és árnyékhatásokban is gyönyörködhetünk, az animáció is kitűnő – vagyis a játék látványos akciót ígér.



GRAN TURISMO (PLAYSTATION)

Kazunori Yamauchi mindig is nagy rajongója volt az autósportnak: már több mint négy éve fejleszt ilyen játékokat a Sony japán képviseletének, és részt vett például a Motor Toon GP megalkotásában is. Öt éve jutott eszébe elsőként a Gran Turismo alapkoncepciója: egy minden eddig ismert játéknál tökéletesebb és realisztikusabb autó szimuláció, annyi valóságos autómárka felhasználásával, amennyit csak engedélyeztetni lehet. Nos, akkor lássuk az eredményt! Kétféle játékmód: először is a Quick Arcade, ahol 40 autó a teljes választék, és több mint öt pályán (például városi vagy hegyvidéki helyszínen) próbálkozhatunk egy "gyors" verseny erejéig, és a Gran Tourismo, ahol pénzdíjra menő futamokat játszhatunk több mint 11 pályán, s a pénzünkért extrákat vehetünk a gépünkhöz, vagy ha futja rá, új kocsit is vásárolhatunk a 10 legnagyobb autógyártó cég összesen több mint 120 (!) típust számláló készletéből. Továbbá: osztott képernyős két játékos mód, teszigyakorlatok, melyek révén megtanulhatunk vezetni, vagy üzletelési lehetőség a többi játékossal – hogy csak a legfontosabb dolgokat említsük. A program új megvilágításba helyezi a PlayStation hardverének képességeit: szinte fotorealisztikus látvány, amit a remek kameranézetek és a fényforrás szerint beárnyékolt, a szó szoros értelmében csillogó autók biztosítanak, és kitűnő irányítás, ami természetesen a kiválasztott géptípushoz igazodik. A játék egy korai, NTSC demo változata már meg is érkezett a szerkesztőségünkbe, s ez alapján csak annyit mondhatunk: a hír nem légből kapott.

A film...

A számítógép ma már csodákra képes

Íme a Stegosaurus kölyök a filmben...

THE LOST WORLD
JURASSIC PARK™

Az 1993-as év szeptembere nehéz időket jelentett azok számára, akik a mozipénztárosi pályát választották és termékeny napokat azoknak, akik jegyüzérkedéssel keresték a napi betevőt. Vagy 3 hétig tartott az őrület, a kígyózó sorok gyakran az utcára kiértek: ez jellemezte akkor a Jurassic Park megérkeztét. Nos, a folytatás – a hírnevének köszönhetően – ismét busásan jövedelmezett, de a Lost World keltette hisztéria már közel sem volt akkora, mint a négy évvel ezelőtti. Nincsenek kígyózó sorok, sőt, a premier után néhány nappal már az sem fenyegetett minket, hogy valaki beül elénk a képbe. Magyarországi vonatkozásban ennek pontosan két oka van. Először is ugyebár az az apró nüansz, hogy míg '93-ban 180Ft-ot kellet kipengetnünk egy jegyért, idén ugyanezért egy jobb helyen már 5 kilót is elkérnek. A másik ok: maga a film.

A Jurassic Parkban történt tragédia óta négy év telt el, a közvélemény előtt az ügyet eltussolták. Csak a káoszelmélet kutatója, Ian Malcolm (az első rész pesszimista, fekete bőrdzsekis tudósa) szegte meg a hallgatási fogadalmát: mindent kitálalt a médiákban, de ezzel csak azt érte el, hogy hülyének nézték. Pályája kettétört, de John Hammond, a Jurassic Park megálmodója most ismét hívatja. Elmondja, hogy a Park csak a kirakat volt, a valódi munkát, vagyis az állatok kitenyésztését egy másik szigeten végezték. A Jurassic Parkban történt baleset után azonban az őslényeket egyszerűen a sorsukra hagyták. Ennek ellenére csodálatos módon az állatok életben maradtak, és mára teljesen benépesítették a szigetet. Dr. Hammond hősünket szemelte ki egy újabb expedícióhoz, amelynek a célja: megfigyelni az állatokat, méghozzá az eredeti, háborítatlan környezetükben. Iannek persze esze ágában sincs odamenni, de mivel barátnőjét, Sarah Hardingot Hammond már odacsalta, mégis rászánja magát a kirándulásra. A gondok akkor kezdődnek, amikor kiderül: a szigetet üzemeltető InGen társaság a tönk szélére sodródott, ezért eladta a jogokat a sziget kifosztására. Brutális vadászok avatkoznak be a sziget kényes ökoszisztémájába... Ennyit előljáróban, aki a többire is kíváncsi, az nézze meg a filmet.

A számítógépek ismét csodálatos munkát végeztek: a legkülönfélébb dinoszauruszok kelnek életre, minek köszönhetően "élőben" ismerkedhetünk meg újabb őslényfajokkal is, mint például az apró termetű, kis zöld Compsognathusszal. A készítők elmondása szerint még a számítógépes trükköknél is nagyobb fejlődés mutatható fel a hidraulikus modelleknél, vagyis azoknál a részeknél, amelyeknél nem egy számítógép képernyőjén jött létre az őslény (vagy annak egy része), hanem például egy "valódi", életnagyságú T-Rex harapja át az autó szélvédőjét.

Az igazat megvallva, ezzel a pozitívumokat ki is merítettük, viszont a negatívumok felsorolásához még az újság teljes terjedelme is kevés lenne. Crichton mester alapművét a tehetségtelen forgatókönyvíró a felismerhetetlenségig deformálta, kiszolgálva ezzel a szponzorok és a silány amerikai közízlés igényét. Az eredeti kulcsfontosságú szereplők közül nem is egyet egy az egyben kihagytak, vagy ami még rosszabb: daliás akcióhősökkel helyettesítették. Ráadásul olyan sablonos színészgárdát sikerült összetoborozni, hogy amikor a szereplők elsőként jelennek meg a vásznon, már tudhatjuk előre: ez a kopaszodó pancser lesz a T-Rex vacsorája, ez a macho fickó pedig a hős megmentő.

A Jurassic Park első része a kedvenc filmjeim közé tartozik, annak idején legalább ötször egymás után megnéztem. A fantasztikus számítógépes technikán kívül az ragadott meg annyira, hogy az egész történet olyan hitelesnek tűnt. A szereplők természetesen viselkedtek, nem győztem gyönyörködni a csodálatos egzotikus helyszínekben, és az egész Jurassic Park project a maga (ál)tudományos magyarázatával annyira valóságosnak tűnt, hogy ha a Híradóban mutattak volna róla egy összefoglalót, én biz'isten elhittem volna. Mindenre volt magyarázat – hogy csak az állatok szaporodását gátló enzimfüggőséget említsem.

A történetnek volt bevezetése, cselekménye és végkifejlete – ez sajnos a folytatásról már nem mondható el. Rögtön fejest ugrunk a közepébe, hiszen az amerikai néző nyomban unatkozni kezd, ha nem lát már a film legelején egy Stegosaurust, ami a csontos farkával csaknem halálra zúzza kedves hősnőnket. Aztán egy órán keresztül kizárólag futkosást és sikongatást látunk/hallunk, majd jön a a végkifejlet, ami pedig már King Kongba csap át. A tudományos magyarázkodásra szinte nem is fordítottak gondot, a lizinfüggőséggel kapcsolatban csak egy elejtett mondatból tudhatjuk meg, hogy a szigeten van egy növény, amiben megtalálható a kérdéses enzim – ezt megeszik a növényevők, őket meg a húsevők, és mindenki jól jár.

Az eredmény az lett, hogy hatásvadász jelenetek felsorakoztatásából áll az egész film. Tulajdonképpen az első rész silányabb kivonatát látjuk újra, kétszer annyi akcióval és kétszer olyan véresen. Ismét feltűnik például a szakadékszéli autós jelenet, csak most már – hogy azért valami fejlődést is lehessen látni – egy egész lakóbusszal játszadozik a T-Rex. Dr. Malcolmnak is erős déjá vu érzése lehet, hiszen a sziget ezúttal is el van vágva a külvilágtól, a kommunikációs központ és a szokás szerint lekapcsolt főgenerátor pedig természetesen megint a Velociraptorok felségterületén található.

Vadászok viaskodnak az elfogott dinóval

Ha nem látom a stáblistán Spielberg nevét, én el sem hiszem, hogy ő rendezte: egy tipikus hollywoodi maszlagot sikerült összehoznia, ami gyakran a képtelenségektől sem mentes. Visszatérve például a lakókocsis jelenetre: "pattanásig feszül a helyzet", de egyszer csak az előzékeny T-Rex pár percre félrevonul (talán cigarettaszünetet tart), hogy a Mercedes gyárnak is meglegyen a reklám – elvégre ezért fizetett súlyos összegeket. Legújabb autócsodájuk valóban csodát visz véghez: a maga alig egy-két tonnájával egy több tonnás lakóbuszt tart vissza a lezuhanástól. (Eredetileg a jelenetet természetesen Mercedes nélkül, egy fához kötözött acélkábel segítségével vették fel.) Nem tudom Spielberg hova tette a realitásérzékét, de akkor már tényleg az agyamat dobtam el, amikor Malcolm tinédzser kislánya hirtelenjében rögtönzött korlátgyakorlatának 10 pontos befejezéseként rúgta le az egyik Velociraptort – azt a Velociraptort, amelyik az előző jelenetben a füves réten csak úgy passzióból habzsolta a vérontásra kiképzett vadászokat.

Pánik a vadászok táborában

Az ilyen és ehhez hasonló jeleneteknél csak az illem tartott vissza attól, hogy nehogy hangos hahotában törjek ki. Már-már azt hittem, hogy csak nekem vannak túlzott elvárásaim, de a nézőtér más részéről tapasztalható hasonló megnyilvánulások biztosítottak róla: nem bennem van a hiba.

V.Z.

... és így néz ki a valóságban Spielberg utasításaira várva

...és a játék!

A múlt számunk Lost World beharangozója végén – elismerem – egy kissé túl sok bizalmat előlegeztem meg Spielbergnek, de ami a játékot illeti, azzal nem lőttem túl a célon. A film alapján készült játékot fejlesztő DreamWorks Interactive ugyanis a filmproducerektől eltérően nem csupán a hírnevére apellált, hanem minden idők egyik legszebb, s mindemellett legizgalmasabb akciójátékát alkotta meg.

Már a játék alapkoncepciója is nagyon eredeti, hiszen a szokásos dinó-ember összecsapásokon kívül megismerhetjük az őskori miliőt a dinók szemszögéből is: például egy apró termetű Compsognathusnak lenni nem is annyira kellemes dolog, lévén, hogy az említett faj a tápláléklánc legalján foglal helyet... Aztán a gyakorlati kivitelezés szintén páratlan. Az igényesség szemléltetésére most csak néhány technikai részletet emelnék ki. A Lost World félelmetes dinoszauruszai közül természetesen mindegyik eredeti típus, a modelleket az a Stan Winston Studios szolgáltatta, ahol a Terminator cyborgjai és mindkét Jurassic Park dinoszauruszai is készültek. Az így eredeti színeikben pompázó – de még csak "papíron" létező – dinókat ezután számítógépre vitték, az az megtervezték hozzájuk a háromdimenziós poligonos vázakat. Az animációk megalkotásánál az volt az érdekes, hogy nem a kész poligonos egységeket mozgatták, hanem magukat a poligonokat módosították, amelyek így a nyúlékony textúrákkal beborítva az élő test 100%-os illúzióját keltik. Arról pedig, hogy az animációknak ne kelljen visszatérniük egy "alaphelyzethez" – mint egy robot esetében – arról a Morf-X technológia gondoskodott. Gyakorlatilag ez annyit tesz, hogy például amint a T-Rex-szel lenyelünk egy embert, rögtön marhatjuk is el a következő áldozatot – minden mozdulat azonnal hozzáférhető. Leírva ez persze nem annyira érdekes, de ha játszunk a játékkal, nagyon is érezhető. Mindehhez hozzájön még az ellenfelek mesterséges intelligenciája: nem előre meghatározott mozgássort követnek, hanem a játékos mozdulataitól függően mindig az aktuális helyzethez illő "válaszok" közül szelektálnak. Végül pedig a fentebb említett teremtményeket egy olyan zseniálisan megtervezett, szépen beárnyékolt 3D-s környezetbe helyezték, hogy egy percig sem kételkedünk abban, hogy nem egy valódi őserdőben járunk, vagy nem egy ragadozókkal teli barlang mélyén botorkálunk.


A Deinonychus hősünket szemelte ki ebédjének



A géppisztoly a Baryonyxok ellen hathatós eszköznek bizonyul

A 3D-s helyszínek ellenére az események valójában 2D-s síkban zajlanak, tehát nem kanyarodhatunk le a megadott útról kényünk-kedvünk szerint. Igaz, sokszor több útirány is választható: legtöbbször az R1 gombbal térhetünk le, de megesik, hogy például be lehet menni egy korhadt tuskóba, de fölötte is elmehetünk, és így teljesen más irányba haladhatunk tovább. A teljes 3D hiányát ellensúlyozandó roppant látványos a kamerakezelés. Mintha valóban ott lennénk a helyszínen, néha fák, bokrok mennek el az előtérben pár pillanatra takarva a hősünket, s ahogy az út kacskaringózik, hol távolabbról látjuk a figuránkat, hol pedig közelebbről. Az "operatőr" még néha a magasba is emelkedik, hogy egy újabb perspektívából szemlélhessük magunkat.


A Velociraptorral kezdetben egy raktárépületből kell kikecmeregnünk

A LEGFONTOSABB TUDNIVALÓK

Összesen öt "szereplő" irányítását vehetjük át. A program alkotói az őstörténet különböző korszakaiban élt teremtményeket a modern emberrel vegyítve egy újszerű, Jurassic Parkos táplálékláncot hoztak létre. A csirke nagyságú Compsognathusnak ugyebár az emberi vadász a legfőbb ellenség, míg a vadásznak a csoportosan támadó Velociraptorok jelentenek halálos veszedelmet. A Raptor is azonban csak addig nagy úr, amíg nem jön a képbe a Tyrannosaurus Rex, a Földön valaha élt legnagyobb ragadozó. Egy ilyen óriással szemben pedig csakis intelligenciával lehet felvenni a harcot, amit ez esetben – bár talán ezzel sokan nem értenek egyet – egy egyszerű tudósnő személyesít meg. Nos, a felsorolt teremtmények mindegyike természetesen eltérő módon próbál túljárni a másik eszén, csupán a céljuk azonos: a túlélés. Éppen ezért most néhány jótanáccsal szolgálnék mindegyik karakterhez. Előtte azonban néhány általános szabály:

Utunk során két fontosabb tárgyat érdemes felkutatni. Egyrészt a JP emblémát, ami egy teljes életet jelent, másrészt a DNS láncot (ebből pályánként egy van), amiből az összeset begyűjtve , az adott helyszín végeztével egy rövid bemutatót lapozhatunk át az aktuális figuráról, pontosabban: a pályakódon kívül megkapjuk ehhez a "képeskönyvhöz" is a kódot. Ezeken kívül vannak még vadságot és ellenállóképességet fokozó karmok, valamint az emberi szereplőknek fegyverek és elsősegélyládák, stb. (A felvett fegyverek közül az L2/R2-vel tudunk válogatni.)

Az életek felkutatása stratégiai fontosságú, ugyanis a játék elején csupán öt életet kapunk, és minthogy a pályakódok megjegyzik az életeink számát, ennek a készletnek gyakorlatilag a játék végéig ki kell tartania. A túlélési stratégia tehát a következő: ha tehetjük, minél hamarabb szedjük fel az extra életet, utána már hibázhatunk, legfeljebb újra felvesszük az emblémát. A DNS láncok felkutatása már nem annyira nélkülözhetetlen, inkább csak bónusz: például a Tyrannosaurus Rex-ről szóló galériából megtudhatjuk, hogy eredetileg a T-Rexes helyszínre is volt tervezve egy víz alatti pálya, de sajnos a végső verzióból ez kimaradt. Még egy apróság: ha csak egyetlen DNS-láncot is elmulasztunk felvenni, nemcsak az adott szereplő galériáját nem fogjuk látni, hanem az összes utána következőről is lemaradunk!

COMPSOGNATHUS

Kezdetben tehát egy Compsognathus szerepét kapjuk. A nehézséget sajnos egy kicsit túlzásba vitték, ugyanis – amint említettem – csupán öt élettel indulunk (a legkönnyebb fokozaton), ráadásul a Continue használatánál nem az adott pálya elejére, hanem a helyszín legelejére kerülünk vissza. Ha ehhez még azt is hozzáteszem, hogy az első pályakódot majd csak kilenc szint teljesítése után kapjuk, talán már el is ment a kedvetek a játéktól. A lelkesedés általában a negyedik pályáig szokott kitartani, ott azonban az elvonuló Brachiosaurus-csorda egykettőre eltapossa az összes megspórolt életünket. Nos, a megoldás egyrészt a már említett túlélési stratégiában rejlik, másrészt abban, hogy rá kell jönni bizonyos technikákra. A játék persze ettől lesz izgalmas, ezért további tanácsokat inkább csak akkor ol-


A T-Rex számára a vadászok csak ízletes falatok

vassátok el, ha már elakadtatok. A Compynál a legalapvetőbb dolog, hogy a dinó méretéből adódóan egyáltalán nem érdemes a nagyobb ragadozókba belekötni, tehát kerüljük a harcot. A Staurikosaurusokat egyszerűen ugorjuk át vagy kerüljük ki őket. Ha azonban mégis végzünk eggyel, ne felejtsünk el belakmározni a tetemből (R2). Az elejtett állatok tápértéke a nagyságuktól függ, tehát ehhez igazodva kettőt-négyet tudunk belőlük harapni. Fogyasszunk legyeket is; ezek ugyan nem túl energiadúsak, de legalább veszélytelenek. Az elkerüléses módszerrel nagyon hamar, és veszteség nélkül elérhetünk a Brachiosaurusokig, ahol csak ki kell tapasztalnunk hogy hova taposnak. (A hátsó lábukkal majdnem szabályosan az első nyomába lépnek.) A következő pálya az egyik kedvencem: állati jópofa, ahogy felébresztjük az alvó óriást, a Carnotaurust, aki ezután rögtön ott lohol a nyomunkban. A kényelmetlen helyzet megoldása a következő: amikor már éppen agyontaposná minket a jobb lábával, ugorjunk fel és forduljunk vissza, majd ha ő is visszafordult, a lábai között uzsgyi tovább. Ezt párszor eljátsszuk és már ott is vagyunk a pálya végénél – csak a fatörzsek mögött megbúvó tüskés virágokra vigyázzunk. Újabb két pálya után (a River's Edge pályán, a barlangban megbúvó DNS oldalról közelíthető meg) egy víz alatti rész következik, ahol a krokodilszerű Parasuchusok elől kell menekülnünk (a körrel gyorsíthatunk). Először a folyó fenekén heverő második tuskóba érdemes benézni. Levegőzni a bugyborékoló növényeknél lehet. A második bugyborékolástól lefelé egy barlangbejáratot találhatunk. Az utolsó Compys pálya az emberrel való végzetes találkozásról szól. A lényeg gondolom világos: a lézercélzós puska elől el kell menekülni, majd fel kell jutni a barlang falán kígyózó platformokon.



Ezt nevezik függő játszmának

EMBERI VADÁSZ

Sajnos azt kell mondjam, hogy a pályák nem túl célszerűen követik egymást, ugyanis állítom, hogy az emberi vadászt irányítva a játék legnehezebb része következik. Az apró termetű, szárnyakon repkedő Dimorphodonok állati idegesítőek: nagyon nehéz eltalálni őket, ráadásul mindig ott jönnek, ahol valami szakadékba vagy hegyes kőbe taszíthatnak minket. A legjobb megoldás, hogy ideggázt használunk ellenük, de a kapszulát pontosan kell kilőni, és leginkább csak a földön hatásos – igaz, ott nagyon. A vadásszal kell elsőként használnunk az R1 gombot az irányváltoztatáshoz: az ellenséges dinók közeledéséből láthatjuk, merre van másik választható útirány. A másik nehézség, hogy Batmant megszégyenítő pontossággal kell kilőnünk a drótkötelünket, amivel – a sziklákba beakasztva – roppant pontos manővereket kell végrehajtanunk szédítő mélységű szakadékok felett, például az egyik pályán szinte végig a barlang plafonján kell "Tarzant játszanunk". Aztán daruk kampójára is fel kell akaszkodnunk, amiket a piros kapcsolókkal indíthatunk el – az utóbbiak előtt egyszerűen csak el kell haladnunk, és máris működésbe lépnek. Fegyvereket és életet ezeken a pályákon a faládákat szétlőve találhatunk.

VELOCIRAPTOR

Ha emberünkkel átverekedtük magunkat a Velociraptorok tömkelegén, ismét váltunk, és Velociraptorként üldözöttből üldözővé válunk. Az ellenséges dinókat hátulról támadjuk meg, így – ugyanúgy, mint az embereket – könnyedén leteríthetjük, és rájuk nehézkedve gyorsan "kibelezhetjük" őket. A nagyobb testű Triceratopsokat viszont csakis felülről, az ugró támadásból rohamozzuk meg. A fejükkel támadó Gigantosauruskokat pedig gyakran nem érdemes idő előtt kinyírni, ugyanis faltörő kos módjára áttörethetjük velük az utunkat elálló sziklákat. A Raptor esetében jó stratégia, ha gyorsan és sűrűn gyilkolunk (és nem állunk le falatozni), így ugyanis gyorsan bevadulunk, s dinónk ellenállóbbá válik. A helyszín végén egy hatalmas Euoplocephalusszal mérkőzünk meg, akinek szinte az egész testét páncél fedi. Először meg kell ragadnunk a fejénél, majd a hátára kell fordítanunk, végül pedig alaposan harapdáljuk meg puha hasát.



A mellékutakra letérve a T-Rex félelmetes alakja szinte kilép a képernyőből

T-REX

A Tyrannosaurus Rex a játék fő attrakciója: a hatalmas állat látszólag sérthetetlen, de most, hogy mi irányítjuk, bebizonyosodik: az ő élete sem volt habos torta. A csoportosan támadó Raptorok elölről-hátulról ugrálnak ránk, s ha hagyjuk magunkat zavarba hozni, egykettőre végeznek velünk. A fő szabály: ne forgolódjunk, és egyszerre csak az egyik iránnyal foglalkozzunk. Csak haladjunk tovább és hagyjuk, had ugorjanak a hátunkra, az így elvesztett energiát pótolhatjuk az előttünk felbukkanók felfalásával. A jobban belátható helyszíneken majd ráérünk forgolódni és jól bekajálni. Az áldozatainkat egyébként – miután elkaptuk őket – az X gombbal tudjuk lenyelni. A Stegosaurusoknál vigyázzunk: ha a farkukkal támadnak, inkább meneküljünk. Az igazi problémát a Triceratopsok jelentik a tüzes gejzíreknél: előre meredő, hosszú szarvuk szinte megközelíthetetlenné teszi őket. Csak egy módon kaphatjuk el őket: lehajolunk (le), ebből a helyzetből kirántjuk a lábukat, s rájuk taposva harapdáljuk meg az oldalukat. Aztán jönnek az emberek, akik persze még intelligensebbek: páncélököllel tüzelnek ránk, s ha a közelükbe érünk, azonnal hasra vágják magukat. Ez utóbbi esetben úgy verhetjük át őket, hogy hátrálunk (Háromszög), majd ha felállnak, azonnal támadunk. Az erdőben levő magaslesekből ne felejtsük el kifejelni a vadászokat (Fel+támadás), a magasfeszültségű kerítések transzformátorait pedig a "faltörő" mozdulattal (irány+háromszög) tegyük használhatatlanná.

SARAH HARDING

Az utolsó helyszínen a filmben megismert tudósnőt kell élve kijuttatnunk a szigetről. Az első két pályán a T-Rex sérthetetlen, tehát csak meneküléssel lehet megúszni. Ugyanúgy, ahogy a vadásszal, az akadályokat az átugrásukon kívül a drótkötéllel tudjuk kikerülni, vagy ha másképp nem megy, magával a T-Rex-szel rombolthatjuk szét őket. Ez utóbbit a rózsaszín fényű jelzőrakétákkal tehetjük meg: mindössze annyi a dolgunk, hogy kilőjük, amerre a T-Rexet terelni akarjuk. (Amíg a rakéta világít, velünk nem foglalkozik.)

Legvégső összecsapásnál, a tengeren himbálózó hajó rakterében Sarahnak végül két T-Rexet is el kell intéznie. Az elsőt a ládákból előkerülő lángszórókkal tehetjük ártalmatlanná: ha pontosan célzunk, a második töltet elhasználásával ki is dől szegény. A második ellen fent, a daruállványon találhatunk eszközöket, ott ugyanis a ládáktól eltérően szerencsére újratermelődik a lőszer és a jelzőfény.

Ha ezzel is megvagyunk már csak egy rövid "Mercedes reklám" megtekintése van hátra, s ha van hozzá türelmünk, megpróbálhatjuk az egészet újra, eggyel nehezebb fokozaton.

V.Z.

lost world

Kiadja: Electronic Arts

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

PLAYSTATION

✓ Csodás 3D-s környezet, melyben a dinók szinte életre kelnek
✗ Néha az akció monotonná válik

93%

DARK RE
THE FUTURE O
A HÁBORÚ JÖ

Egy pár hónappal ezelőtt már olvashattatok egy előzetest az Activision legújabb real-time stratégiájáról, a Dark Reign-ről. Mostanra érkezett meg a végleges verzió.

Elöljárójában annyit, hogy nem fogok leírást adni a kezetekbe, ugyanis teljesen felesleges – aki egy ilyen játékkal már játszott, az pár perc után elboldogul akármelyikkel – sokkal inkább a mindenkit érdeklő egységekre, küldetésekre, újdonságokra fogok kitérni, pár jótanáccsal megfejelve. Talán azt már meg sem kell említenem, hogy a játék a Red Alertre hajaz – mostanában egyébként is minden második stratégia ilyen.

A kerettörténetről dióhéjban (a mintegy 10 oldalt majd mindenki szépen lefordítja magának...): Sok évvel ezelőtt a szülőbolygód áldozatául esett a gyilkos háborúnak, melyet a Birodalom és Szabadság őrzői viseltek egymás ellen. Csak egy maroknyi túlélő maradt – és az ő létszámuk is egyre fogyatkozni kezdett – hiszen anyaplanétájukkal együtt Togra, a prófétájuk és egyszemélyes vezetőjük is odaveszett (tökéletes demokrácia lehetett). A bolygóról azonban a végleges pusztulás előtti pillanatban Togra egy űrszondát küldött a világűrbe, mely egy érdekes szerkezetet vitt magával. Most, mintegy 230 évvel a megsemmisülés után, hajód elfogja ezt a szondát, mely Togra végső üzenetét és hagyatékát hordozza. Egy időgépről van szó, amelynek a segítségével visszatérhetsz a régmúlt időkbe és megmentheted fajtádat a pusztulástól. Togra végső üzenete arra is kitér, hogy az időugrás mindössze egyetlen alkalommal vehető igénybe – sem visszaút, sem második lehetőség nem létezik...(no persze nem kell félni, Togra idejében még valószínűleg nem fejlesztették ki a tudósok az időgép mellé a save game opciót – nekünk azonban már rendelkezésünkre áll...)

Először is lássuk magát a játékmenetet. Az eddig megszokottól két fő dologban tér el: az egyik a Fog of War, a másik a Line of Sight (most nem magyarítgatom őket). Az első már ismerős lehet a Warcraft 2-ből (a készítők nevével egyetemben): arról van szó, hogy minden egyes egységünknek van egy bizonyos területe, amelyet "belát". Ezen belül érzékeli pl. az ellenséges egységek mozgását, a lövéseket, robbanásokat – egyszóval mindent, ami ott történik. Ennek főleg akkor van jelentősége, ha a környező területet már bejártuk – és nem találtunk rajta semmit, azonban később ugyanoda visszatérve már egy csinos lőállás fogad minket és szép sorban lelövi az egységeinket. Értelemszerűen a kis térképünkön sem láthatjuk az ellenfelek mozgását, ha az az észlelési területen kívül esik – sőt, a tényleges játékképernyőn sem – így jóval nehezebb a dolgunk, mint pl. a RA-ben, ahol már előre lehetett látni, hogy honnan jön a támadás. Akkor is idegesítő a dolog, ha egy magányos ellenfélre vadászunk (pl. egy vízhordozójára), mert amint kikerül a hatósugarunkból, szabályszerűen eltűnik minden képernyőről – és mehetünk utána kutakodni. Jóval nehezebb így a feladatunk, az biztos – de megvan az a feelingje, hogy ez valóban egy reális húzás. A Line of Sight is hasonló dolog: a készítők megpróbálták a domborzati viszonyokat is szimulálni a játékban – nos, ha ez grafikailag nem is sikerült tökéletesen, magában a játékmenetben igencsak megmutatkozik. Ez annyit tesz, hogy amennyiben dombos, illetve erdős a pálya, a tereptárgyak takarásában lévő ellenfelekre nem tudunk tüzelni (és viszont) – sőt, előfordulhat, hogy nem is látjuk! Ami a 3D pályát illeti, azt is megjegyezném, hogy a dombokra nehezebben, lassabban kúsznak fel az egységeink.

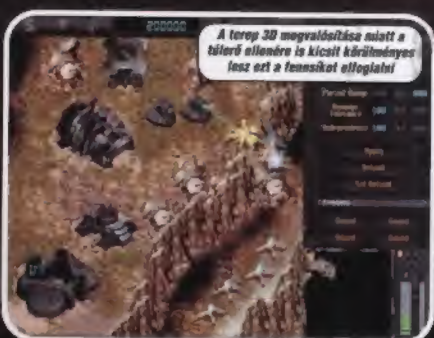
Mint minden ilyen stílusú játékban, itt is a szokásos koreográfiára épül minden: gyűjts nyersanyagokat + az ebből szerzett pénzen építs egységeket + pusztíts. A nyersanyagot itt a víz jelenti, melyet a víztározókban transzformálnak át creditté. Külön nyersanyagot (taelon) igényelnek még az áramszolgáltatás feladatát ellátó erőművek is – ez ugyanolyan mint a vízforrás, csak zöld színű. Mind a víztározókhoz, mind az erőművekhez kapunk egy hordozót építéskor. A továbbiakban annyi a dolgunk, hogy kijelöljük nekik a forrást, amelyhez menjenek és már róják is a köröket – amíg szét nem lövik őket. Megjegyezném, hogy egy lelőhelyhez ne rendeljünk két hordozónál többet (ha nagyon közel van, még annyit sem), mert időszakosan kiapadhat és ilyen esetben a szállítójármű leáll és ezáltal könnyű célpontot jelent. Az energiaforrások nem kifogyhatatlanok, de vigasztaljon bennünket az a tudat, hogy mire kifutnánk a nyersanyagból, az adott pálya már el fog dőlni – vagy így vagy úgy. Ha kifutunk a vízből, nem építhetünk új egységeket (=halál), ha nincs elég energiánk, lassabb a gyártás és a védelmi egységek is lassabban tüzelnek – hosszú távon ez is végzetes lehet.

Az egységekről: amennyiben olvastátok a régebbi előzetest, ott már írtam róluk. Egy kicsivel több van, mint a RA-ben, de nem sokkal. Személy szerint a játék egyik nagy hibájának tartom, hogy a nagy elődhöz képest itt nem különülnek el annyira a fegyvernemek, a legtöbb egységünk felszíni, megspékelve néhány légi járművel. Ámbár cserébe igen változatosak, mind külsejüket, mind fegyvereiket és funkciójukat tekintve. Létezik mindkét oldalon egy pár speciális egység is, a többi nagyjából hasonló az ellenfél azonos kategóriájú csapattesteihez. Az ilyen stílusú játékok egyik sarkallatos hibája, hogy a másik oldallal harcolva tulajdonképpen hasonló erőkkel rendelkezünk, maximum másképp néz ki, más a neve és más a fegyvere – de teljesen azonos kaliberű. Itt sincs ez másképp, esetleg a néhány speciális egység jelent némi felüdülést. Nagyon derék, hogy minden mozgó járművünket/katonánkat felruházták (némi) mesterséges intelligenciával is – jelen esetben ez annyit jelent, hogyha túlerő támadja őket, megpróbálnak minél gyorsabban elpucolni a környékről – más kérdés, hogy ez elég ritkán sikerül.

Az épületek közül a legfontosabb a Headquarters, vagyis a bázisunk. Ez állítja elő a Constructor egységet, mellyel felhúzható az összes többi épület. A Training Facility a gyalogosok kiképzését végzi, az Assembly Plant a gépesített egységeink gyártására szolgál. Amennyiben két ilyen épülettel rendelkezünk, a gyártási idő felére csökken. Ez persze nem jelenti azt, hogy 10 épületnél tizedannyi idő szükséges a jármű elkészüléséhez – ilyenkor "csak" több helyen gyárthatunk egyszerre. A Phasing Facility megépítése után képesek leszünk megtévesztési, rejtőzködési taktikákat is igénybe venni (ld. később). Ezek mellett még a szokásos védelmi épületek (lövegtornyok), javító/szerelő műhe-


A küzdelem tombol, seregem rombol, (macskám meg dorombol)...


Jellegzetes effektus: épp hogy elkezdődött a küldetés, máris a nyakunkon a gonosz ellen



A terep 3D megvalósítása miatt a túlerő ellenére is kicsit körülményes lesz ezt a fennsíkot elfoglalni

lyek, kórházak húzhatók fel. Az épületek egy része (HQ, Training Facility, Assembly Plant, Phasing Facility) upgrade-elhető (természetesen pénzért) – ez azt jelenti, hogy egyrészt magasabb szintű (szigorúbb) csapatok előállítására lesznek képesek, másrészt a pajzsuk nő (és másképp is néznek ki – micsoda hasznos dolog!). Az upgrade-elés több dologtól függ: elsősorban attól, hogy az adott pályán lehetséges-e; másodsorban, hogy az anyagi feltételek rendelkezésre állnak-e; harmadszor, hogy elértük-e már azt a szintet (megvannak-e azok az épületeink), melyről továbbugorhatunk. Egy épület nem fejleszthető, ha éppen gyárt valamit és az upgrade-elés ideje alatt sem lehet vele valamely más feladatot végrehajtani.

Nézzük, mi mindent csinálhatunk az egységekkel! A javítás/kórházi ellátás magától értetődő. Erre nem is térek ki részletesebben, csak annyit jegyeznék meg, hogy egy csapatba orvosokat és szerelőket is lehet rakni – így nem kell feltétlenül az erre szolgáló épülethez visszamenni. Érdemes használni, mert nem emészt fel creditet – ingyenes. Sokkal érdekesebb vizekre evezünk, amikor a morphing-et alkalmazzuk. Ez tulajdonképpen azt takarja, hogy az egység megváltoztatja a külsejét, így nehezen észlelhetővé válik. Sajnos nem minden egység képes rá, pedig ez egy nagyon jó dolog. A Scout és a Sniper például átváltozik egy tereptárggyá (fa, szikla). Mivel a Scout fegyvertelen, őt csak megfigyelésre használhatjuk, de a Sniper már képes leszedni a magányos ellenfeleket is észrevétlenül! Az Infiltrator már egyenesen arra szakosodott, hogy az ellenséges egységek alakját fölvegye – így akár az ellenfél bázisának közepébe is besétálhatunk. No annyira azért nem szép a menyasszony, mert csak megközelítőleg azonos méretű tereptárgyakká változhatunk, illetve az Infiltrator is csak a gyalogos csapatok alakját képes fölvenni – de nagyon jó mókákat lehet velük kifundálni. A Phasing Facility megépítése után a Raider, Mercenary és Phase Tank egységek képesek a környezetükben lévő felszín halmazállapotának megváltoztatására, ennek segítségével a föld alá ássák magukat ([illegible]). Ez szintén a rejtőzködésben segít, bár van egy pár hátulütője: amennyiben a Phasing Facility megsemmisül, ők is azonnal a felszínre kerülnek, arról nem beszélve, hogy a felszín alatt nem lehet velük sem mozogni, sem lőni – igaz ha ilyenkor találatot kapnak, alig csökken a pajzsuk. A [illegible] is egy álcázástípus: a Rapid Armoured Transport felveszi a környező terep alakját (az ellenfél nem látja, csak mi). A [illegible] és a Saboteur (micsoda meglepetés!) segítségével az épületek pajzsát vehetjük le a teljes érték 50 %-ára (de nem többre!). Az Infiltratorunk terveket is képes ellopni – az ellenség HQ-járól az épületek tervrajzát, a gyárakból és kiképzőközpontokból pedig megkapják az egységek az [illegible]éshez szükséges információt szerzi meg. Amíg az Infiltratorunk az ellenséges HQ-n belül van, az ellenség line of sigthját is használhatjuk. A S.C.A.R.A.B. egység egy páncélba képes önmagát zárni, így nagyon nehéz kinyírni. A Tachion Tanknak is van egy speciális képessége, az önmegsemmisítés (self-destruct). Ilyenkor az összes környező csapaton képes sebzésre. A Freedom Guard oldallal játszva, amennyiben az épületre clickelünk és a Special Functions menüből kiválasztjuk a Pack/Unpack Building pontot, képesek leszünk mobilizálni teljes épületeket! Így szépen az egész bázis átköltöztethető – de vigyázzunk, mert a szállítójárművek sokkal sebezhetőbbek, mint maga az épület. Alkalmazhatunk megtévesztő épületeket is: jóval kevesebbe kerülnek, mint a "valódiak", és áramot sem fogyasztanak. Külön szót érdemel a [illegible] lehetőség: ha azt a parancsot adjuk egy egységünknek, hogy menjen valahova, általában a legrövidebb utat választja – még akkor is, ha ott ellenfelek állomásoznak. Itt lép be az a lehetőség, hogy egy-két közbeeső pont érintésével elkerüljük az ellenfelet. Megmondom őszintén, minden egységnél nem lehet alkalmazni, mert annál gyorsabb a játékmenet, hogysem ilyesmivel tököljünk, de kiválóan használható a védtelen nyersanyaghordozóknál, ha nem akarjuk, hogy az első fordulója egyben a hattyúdala is legyen. Az Orders menüpont alatt is van egy pár érdekesség: Scout – a csapatok felderítik a térképet, de nem bocsátkoznak harcba; [illegible] – ez jópofa, megtámadnak egy ellenfelet egyszerre, majd gyorsan visszavonulnak és újra támadnak; Search & Destroy – magától értetődik, a térkép átkutatása a még vegetáló ellenfelek után és likvidálásuk.


Az Imperium csapatai számára ez a híd túl messze van...


Nem vagyok megelégedve a küldetések számával: úgy döntöttem, csinálok magamnak egy jó kis Pirxeset (de honnan szedek kávéfőző űrhajót?!)


A Freedom Guard tábora éppen a mennybe megy

A küldetések változatosak és izgalmasak, és megmondom őszintén: jó nehezek is. Egyébként mindkét oldalon 13 küldetés áll rendelkezésre – jó darabig elég lehet. Sajnos az átvezető animok hiányoznak, de cserébe egy CD-re felfért az egész játék. Aki már végigküzdötte magát mindegyiken, annak ott az elmaradhatatlan párosjáték (Internet, LAN, modem vagy soros kábel segítségével). A multiplayer játék esetén is van egy jópár újdonság, de úgy emlékszem, ezeket már a múltkori ismertetőben leírtam, itt pedig lassan kifutok a helyből. Egy pálya, egész pontosan küldetés(!)szerkesztő is helyt kapott a CD-n.

Következzék az értékelés. A grafika semmivel sem csúnyább, mint a Red Alertben, szép színes, nagyfelbontású, az animációk is jók – egyedül az átvezető videók hiányoznak, bár az elején kapunk egy szép hosszút. Ami nem tetszett annyira, az a domborzat (no nem maga az ötlet, mert az nagyon jó): ennek a megvalósítása valahogy még nem az igazi. Azért azt leszögezném, hogy mindenképpen egy átvezető lépcsőfok lehet a következő generációs realtime stratégiák felé. A hangok a szokásosak: ide pont illenek, a zene is jó, valóban egy kicsit sötét (dark) hangulatot áraszt. Ami különlegessé teszi a játékot, az az akciórészek továbbfejlesztése és a különböző taktikák alkalmazása. Ez nem egy szimpla Red Alert-klón, ez már egy (majdnem) tökéletes változat. A fanatikusoknak mindenképp kötelező, de jó szívvel ajánlhatom mindenkinek, aki szereti ezt a fajta stílust, mert nem fogja megbánni. A PC Gamerben is elnyerte a szeptember hó játéka megtisztelő címet. Persze én nem ezért adok neki magas pontszámot, hanem mert tényleg egy sikerült darab került ki a mostanában ismét régi fényében csillogó Activision boszorkánykonyhája méhéből.

K.Z.

dark reign — Kiadja: Activision

LÁTVÁNYOSSÁG	6
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	6
ZENEBONA	

P90, 16MB RAM, 2xCD, WIN95

✓ Továbbfejlesztett lehetőségek a csatában • pályaszerkesztő
✗ hiányoznak a küldetések közti videók • nincsenek vízi egységek

92%

BOSZORKÁNYSÁG

A Hexen2 az első elkészült darabja a Quake-klónok (remélhetőleg) hosszú sorának. Ez a program, nevével ellentétben, egy sorozat 3. darabja (előző részek: Heretic és Beyond Heretic: Hexen). A megvalósítási metódus ennél a résznél is az eddigiekben megszokott, vagyis az id software ír egy 3D játékprogramot, és azt a Raven munkatársai az engine kivételével (esetleg apró módosításokkal) újradolgozzák.

Az előző részekhez hasonlóan most is fantasy környezetbe helyezték a játékot, de most szerepjátékos elemekkel is színezték. Bár a karakterosztály választás lehetősége a Hexenben is megvolt, de most már tapasztalati pontot is gyűjt a játékos, és szintet is ugorhat. Ezenkívül vannak alaptulajdonságok és különleges képességek is, kasztoktól függően (pl. árnyékba rejtőzés, berserker üzemmód, stb.)

Gólem alejkum!

A történet dióhéjban: minden eddigi részben egy-egy Serpent Ridert kellett jobblétre szenderítenünk. Az utolsó ismertet (a program hangsúlyozza, hogy nem az utolsó, hanem az utolsóként ismert, szóval lehet, hogy már készülnek a folytatásra...) Eidolonnak hívják, és nem más, mint egy fődémon. Ő készül most megszállni a világot, segítője pediglen az Apokalipszis Négy Lovasa (nem kispályáznak...), akiket mellesleg a játék során szintén meg kell ölnünk (természetesen mindvégig megmaradva a realitások talaján). Minden egyes Lovas egy-egy rá jellemző korszakot ural (pl. a Háborúé a terjeszkedő Római Birodalmat), és ezek között időugrásokat végrehajtva állíthatjuk meg az Időtlen Rettenetet. A másik három éra: a lovagkor, a közép-amerikai indián kultúrák, (aztékok, toltékok, ilyeskik), illetve a Középbirodalom-korabeli Egyiptom.

A játék egyébként teljes egészében a Quake 1.07-es engine-jét használja, ezen a téren tehát nem sok újat nyújt. A pályák szervezettsége a Hexenében használt újszerű metódust követi, vagyis az egy epizódhoz tartozóak között ide-oda lehet mászkálni, nincs olyan, hogy "na most már ezen a pályán is túlvagyok", mivel teljesíteni csak egyes epizódokat lehet (melyekből értelemszerűen 4 van, míg pályákból 26).

Szóval nagy vonalakban erről a programról van szó, a továbbiakban egy részletesebb kivesézés következik, játéktípusok szerint:

SINGLE PLAYER:

Gyönyörű. Ez az első szó, ami az embernek eszébe jut. A Quake után szinte tobzódik az egyedi bitmapekben. A

"Gyalog galopp"-effektus: bárány a katapulton. Illetve nemsokára a légtérben...

látszik – hogyha már úgyis egy régebbi program "átrajzolásáról" van szó –, hogy nem akarták, hogy a siker ezen múljon: a grafikusok nagyon megdolgoztak a pénzükért. Nemcsak sokféle festményt készítettek, hanem terveztek egyedi szobákat is, és nem voltak restek azokat megrajzolni is (ilyen pl. egy komplett varázslószoba, ahol egy boszorkánymester minden kelléke megtalálható, vagy említhetném a középkori falut is, különféle boltokkal, a boltok stílusának megfelelő felszereléssel és elrendezéssel.) Emellett, ami talán még nehezebb, sikerült a dologba hangulatot is belevinni. Sajnos úgy látszik, hogy a végén már nagyon siettek (talán azért, hogy még a Quake2 előtt elkészüljenek), ezért (szerintem) a római éra elég sablonos lett.

Egyip Tomi nevű karakterem éppen a róla elnevezett órában bóklászik

A sietség leginkább a szörnyeken látszik meg: szerintem ez az egyik legnagyobb negatívum a játékban. Elvárásaimhoz képest botrányosan kevés fajtájuk van, ráadásul alkalmazták azt az elég visszataszító módszert is, hogy egyszerűen átrajzoltak egyeseket, és kikiáltották őket új szörnynek. Nekem legalábbis eléggé lelohasztotta a kedvemet.

hogy a középkorban megismert kedves páncélos/íjas bácsi a közép-amerikaiban és a rómaiban is előkerül, csak ott már piros ruhában.

A másik érdekes megoldás: a karakterosztályok. Szerintem ezt sem kellett volna erőltetni, különösen akkor, hogy ha mindegyikhez csak négy különböző fegyver tellett. Ráadásul ezek a fegyverek sem kiegyensúlyozottak. (Bár az a grafika, ahogy előveszik, illetve elteszik őket, nagyon jó. Különösen a nekromantáé, akinél a fegyverváltás annyi, hogy lapoz egyet a varázskönyvében...) Vannak ugyan alaptulajdonságok, ezek azonban nem nagyon számítanak. A készülő Daikatana nevű játékban legalább az alacsonyabb erejű karakterek lassabbak, a nagyobb ügyességűeknél a fegyvereknek kicsi a szórása, stb. Itt ilyenről egyáltalán nincs szó.

Egy óriási, és szerintem a játék színvonalán nagyot rontó probléma szerintem a pályák átjárhatóságának erőltetése. Már az installálás előtt is tartottam ettől, és félelmem sajnos beigazolódott. Egymástól több pályányi távolságra lévő kapcsolókat és hozzájuk tartozó ajtókat kell működésbe hoznunk. Ennek leküzdésére ugyan beiktatták a "kandi kamera"-opciót, vagyis ha lenyomsz egy gombot, akkor egy film bemutatja, hogy melyik az az ajtó, ami ennek hatására feltárul. Ez sajnos nem igazán oldja meg a problémát, mert oda azért el is kell menni, a pályaváltás pedig nagyon lassú. Ez a megoldás egyébként is ritka, mint a fehér holló.

Egyébiránt a játékban kellemes módszerekhez is folyamodtak: hogyhogynem nem csak gombokról és kapcsolókról szól a játék, hanem (most tessék figyelni!) története is van! (Itt-ott enyhe Gyalog galoppos beütésekkel, mint pl. a bejutás a várba – "Hozzátok Lebest!" –, valamint a legszebb Cannon Fodderes időket idéző birkairtás, immáron 3D-ben). Az asztalon heverő könyveket, illetve a falon lévő ábrákat el lehet olvasni,

Áldást osztó kezem éppen néhány pókot részesít elsősegélyben

ez az ötletes motívum sokat segít az előrejutásban. Például a várkastélyos részben először meg kell akadályoznunk egy boszorkánymestert a varázslásban, majd megkeresni Loric sírját, akinek a kővé tört csontja az anyagi komponens, ezért be kell jutnunk a malomba is, ott összetörni azt, majd a megszerzett varázslattal (mithril transzmutáció) lerombolni az előzőleg már megtalált, víz alá rejtett mithril ajtót, ami mögött a várkastély kulcsa van... Ez érdekes is, jól követhető, és - ami fontos - logikus is. Rá lehet lelni a megoldásra, nem akad el az ember. Sajnos ezzel a másik megoldási módszerrel kapcsolatos félelmem is beigazolódott. Ugyanis egy idő után elunhatták (vagy megint a szorított az idő) a történetkreálást, és - különösen a már sokszor emlegetett római érában - visszasülyedtek a kapcsolókeresgélési szintre...

Egyébként a valódi probléma szerintem abban gyökerezik, hogy a program írói nem tudták eldönteni, hogy ez kaland- vagy akciójáték. Mindkettő más-más pályákat és más-más habitusú játékosokat igényel. Az akcióknál a legfontosabb a ritmus, amit egy pálya rákényszerít az emberre, és abban a ritmusban végig is viszi az egészet, olyannyira, hogy az már szinte egy tánchoz hasonlít, mind ritmikájában, mind szépségében. Ilyen pálya például a Doom 1.1 ill. 1.3 összes pályája. Vagy jó ellenpélda a Doom2 Osiris Edition, ami nagyon unalmas, és nem is felel meg ennek a koncepciónak.

Itt nincs ritmusa a pályáknak, mert a lövöldözős részeknél teljesen "beindul" az ember, utána órákig keresgéli a kapcsolókat, majd az azok mögött várakozó szörnyeket leirtja, újra elkezdődik a pár órás kapcsolókeresgélés.

A két játékkategória fogyasztói köre között sincs nagy átfedés, amit egy piaci terméknél nem árt figyelembe venni: az adventure kedvelői általában nem kedvelik a quake klónokat, és gyakran ez fordítva is igaz, tehát ez eléggé leszűkíti a vásárlóközönséget.

Még egy mondat ehhez a (a játék minőségét nagyban meghatározó) témához: az idsoft elsősorban az ösztönökre épít, míg az adventure-elemek a logikai alapon történő hozzáállást igénylik - tehát megint nem tudni, hogy a Ravennál most milyen igénynek is akartak megfelelni.

A programban megfigyelhető némi Duke Nukem 3D hatás, legalábbis az, hogy szinte mindent (!) le lehet rombolni (engem legalábbis arra emlékeztetett). A rombolásra jó példa, hogy ha egy hídnak szép egyenként szétverjük a tartóoszlopait, akkor a híd összedől. Ezt direkt azért próbáltam ki, mert gondoltam, erre úgysem gondoltak - szerencsére igen.

Apropó, híd! Miben is áll a híd? Igen, vízben! Méghozzá milyen vízben! Nagyon szép megoldás a víz látványa, ehhez hasonlót még csak a Glquake-ben láttam. Félig átlátszó, az alatta lévő dolgokat kékre színezi, a felszíne hullámzik, valamint alulról kitekintve a külső tájra szintén láthatjuk a Quake-ből megismert "hullámzik minden" effektet.

Ami (már megint) zavaró, az a nagy gépigény. Ha már egyszer a Quake engine-t használja, akkor már ne kelljen jóval nagyobb hardware neki (elég nagy az magától is)...



Már megint ugyanaz a történet: kis ember nagy számszerrel...

Három tesztgépet használtam a játékhoz: egyrészt egy P166-ot és egy P133-at (mindegyiket 32 mega RAM-mal). Szép csak a P166 volt (320*200-ban...), a P133-nál elég gyakran kint volt a teknőc (ami a 10 fps alatti "sebességet" mutatja). A harmadik gép egy 5k86 pr100+ volt, 16 mega rammal, és pocsék teljesítményt nyújtott, nem is annyira a processzor miatt. Ha még felfedezetlen területen jártam, szinte folyamatosan töltött a vinyóról. Úgyis elég lassú a pályaváltás, ezt azért nem kéne... (Jó, tudom, sok a bitmap, de hát akkor is!) Ehhez jön még az az apróság is, hogy valamelyest levettek az engine-ből, mert útközben nem világítanak a lövedékek (!), és gyakran a fegyverek sem. Ez nem szép dolog, különösen a megnövekedett gépigénynél. Apró bug emellett, hogy ha a láthatatlan baltát eldobom, akkor látható lesz.



Már kezdtem megijedni, hogy önkényuralmi jelképek vannak a padlón...

Viszont pozitívum, hogy nagyon jó főszörnyei vannak a játéknak: az Apokalipszis Lovasai igazán látványosak, Eidolon pedig a legszebb, legnagyobb, legkidolgozottabb és legfélelmetesebb 3D szörny, amit eddig láttam.

COOPERATIVE:

Olyan hangulata van, hogy erről csak szuperlatívuszokban tudok beszélni. Mintha egy szerepjáték elevenedne meg: ahogy megy a parti, megkapja a feladatot, bejut a várba, a harcos harcol, a varázsló varázsol, mindez hangulatos terepen, 3 dimenzióban. Nagyon jó. Én nem szeretem a coop játékokat (mármint a Doom-klón fajtából), de ez igazán megfogott. Talán a "Betrayal at Krondor"-hoz tudom hasonlítani az érzést.

DEATHMATCH:

Nincs mindenkinek rakéta. Felháborító. Csak a Crusader-osztálynak van, ezért a játékegyensúly nagyon felborul, hiszen csak ő tud rocket jumpingot, meg csak neki van "távolra nagyot lövök, meg aztán robban is" fegyvere.

Nagyon idegesítő, hogy túl lassan veszi elő a fegyvereket, és ezzel sok kombót lehetetlenné tesz. Egyébként nekem is van Quake-ben egy saját fejlesztésű kombóm, amit emiatt itt lehetetlen megcsinálni...

Valószínűleg érezhették a rakéta hiányát, mert van egy multifegyver, ami ledobható (nem el, le!) gránátként üzemel, de sajnos a menüből kell előkotorászni - arra meg kinek van ilyenkor ideje?! Hasonló menüs dolog a Tome of Magic, ami a fegyverek egy speciális képességét hozza elő - nagyon erős (javasolt) alkalmazás: lőj bele a sűrűjébe, aztán fuss el messzire...

Jó ötlet az, hogy vannak pattogó lövedéket lövő fegyverek (hajítóbárd, elf visszacsapó lézerfegyver...). Sarok mögött bujkáló rosszindulatú egyének ellen kiválóak. Egyébként elég ravasz megoldás, hogy ezek a pattogó lövedékek rajtunk nem sebeznek.

A végére pedig egy újabb nagy hiányosság, ami szerintem a cég munkatársainak gondolkodásmódjában gyökerezik: hiába engedi meg az engine, még nem tudtak átváltani a "vannak dolgok egymás alatt is" alkalmazására. Ez egy játékos üzemmódban is feltűnt, hogy vannak ugyan szintkülönbségek, de nem pakolnak egymás fölé semmit, vagy ha igen, akkor sincs köztük kapcsolat (két, egymástól abszolút független, egymás alatt futó folyosó nem igazán nevezhető a lehetőségek végső határának). Erre legjobb példa, hogy nem nagyon alkalmaznak lépcsőfokokat, hanem szépen kitöltik a lépcső alatti teret, mint a régi szép Doom-os időkben. Ez itt nem is lenne zavaró, de a több játékos üzemmód végül is erről szólna...

ÖSSZEGEZVE:

Bár az értékelésből úgy tűnt, hogy nem nagyon nyerte meg a tetszésemet a játék, ez egyáltalán nincs így. Amiket hibaként kiemeltem, csak nüansznyi dolgok, a kapcsolókeresgélés kivételével. Szerencsére azonban annyira szép a játék, és olyan jó a hangulata, hogy az feledtetni tudja a sok apró hibát. Úgy érzem, hogy még pár hónapos munkával, és koncepciózusabb tervezéssel ebből az "egész jó"-ból egy "nagyon jó"-t is ki lehetett volna hozni.

Fülöp Viktor / Ender

hexen II

Kiadja: Raven Software

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

P90, 16MB RAM, 2xCD, SVGA

✓ Gyönyörű környezet • hangulatos • története van • csoportos játék
✗ Akció vagy kaland? • hosszú töltögetés • deathmatchben aránytalan

82%

Az Adventure Soft neve a PC-seken kívül valószínűleg ismerősen cseng az ex-Amigásoknak is, hiszen ők készítették annak idején a Simon the Sorcerer című játékokat is. Most hosszú idő után egy újabb munkával rukkoltak ki, amely igazi, vérbeli és eredeti kalandjáték. Számomra a régi szép időket idézi, amikor egy kalandprogram akár hetekig is elmulattatta a játékosokat. A 4 CD terjedelmű The Feeble Files valódi csemege: töménytelen logikai puzzle-t tartalmaz, baromian hosszú, eszméletlen sokat kell benne járkálni és néha példátlanul nyakatekert. Grafikája, hanghatásai, története és játékmenete teljesen profi, igényesen kivitelezett – állítom, hogy nem fogtok csalódni benne. A program nagyon sokat beszél és irogat angolul, így a nyelv legalább alapszintű ismerete ajánlott a jópofa történet megértéséhez (persze a megoldásom alapján anélkül is el lehet boldogulni, de FIGYELEM: még így sem lesz egyszerű a végigjátszás!).


"Árulkodó Júdás, nem kap piros tojást..."


A bekerítő hadművelet sikerrel járt


"Fiatalember, állítana a gyújtáson?"

A LÁZADÓK TÉNYLEG MIND ILYEN SZÁNALMASAK?

A program főhőse egy Feeble nevű kis zöld és totál ártatlan élőlény, aki az "OMNI agy" által irányított univerzumban éli szürke és eseménytelen életét, nem messze a Naprendszerünktől. Ez az OMNI-agy egyfajta "nagy testvér": mindenkit lát, mindenkit szemmel tart és minden rendbontást könyörtelenül megtorol. A polgároknak (ez az általános megszólítás arrafelé) különböző intézményekben kell dolgozniuk, melyek közül a három legfontosabb a rend fenntartására szakosodott. A szigor eredményeképpen a rendszert állandóan szabotálják a lázadók (legalábbis igyekeznek). Ez egy földalatti szervezet, akik a köznép képzeletében csak mint fantasztikum (misztikum?) szerepelnek – senki sem látta még őket. Szóval ez a Feeble gyerek ilyen világban kénytelen tengetni napjait, ahol egyetlen szórakozása az, hogy a Földre jár az emberiséget nogatni. Történetünk is egy ilyen jól sikerült móka után kezdődik, amikor is Feeble hazafelé tartva balesetet szenved és akaratlanul megrongálja saját munkahelyét is. Micsoda csapás ez egy olyan polgárnak, aki életében még a légynek sem ártott és a "lázadás" szót is csak pironkodva meri kimondani!

HOGYAN JÁTSSZUK A FÖLDI-TÍPUSÚ KALANDJÁTÉKOKAT?

Mielőtt belevágnánk a játékba ismerkedjünk meg Feeble kézi manager kalkulátorával. Hősünk csuklóján univerzális masina található, amellyel fontos dolgokat intézhetünk. Ez a gép miniatürizálja és gyűjti be például a felvett tárgyakat, de itt intézhetjük a SAVE/LOAD műveleteket is. A felvett tárgyakat is itt nézhetjük át, és innen kiválasztva használhatjuk őket. A gépet aktivizálni a képernyő bal felső sarkában (játék közben) látható ikonra bökve lehet.

ENCY - Információk a játékkal kapcsolatban
STAT - Feeble személyi lapja
DISK - Lemezműveletek
INFO - Segítségek a játék közben ki/be
SET - Programbeállítások és az info gomb aktiválása
OFF - A kalkulátor kikapcsolása

A játék során szükségünk lesz még az F7 gombra, ezzel válthatunk időnként karaktert (Feeb vagy Sam, a robothaver), és az F9-re, amellyel ki/bekapcsolhatjuk a "számunkra érdekes tárgyak mutatója" segítő opciót. Ha ez aktív, a kurzort a képernyőn mozgatva és a különböző cuccokra mutatva megjeleníthetjük a számunkra fontos dolgok nevét. A program eredeti használati utasításában ugyan a Földet csak mint "nukleáris szeméttárolót" emlegetik, rajta "majom-szerű" életformával, de én mégis azt hiszem, hogy sokan elboldogultok majd a játékkal. A kezelése pofon egyszerű, régimódi: az egér jobb szemével váltogathatjuk a kezelőikonokat, a ballal pedig végrehajthatjuk a parancsokat.

Sétáló kéz - Hősünket mozgathatjuk vele a helyszíneken
Érmét markoló kéz - Tárgyak felvétele
Tenyér, benne egy labda - Akció/használni. Ezzel nyithatunk ajtókat, olvashatunk el irományokat, szólíthatunk meg valakit, használhatunk (kezelhetünk, kapcsolhatunk) dolgokat (Action).
Tenyér, benne két labda - Akkor alkalmazzuk, ha két dolgot akarunk együtt használni vagy kombinálni. Először klikkeljünk rá az első (a sorrend néha nem mindegy) dologra (a cucc lehet a "tárgylistában" is, ilyenkor ki kell húzni a egeret e képernyő szélére, így visszakerülünk a játékképernyőre), ekkor a kurzor kérdőjelre vált, aztán a másikra, ami lehet akár egy személy is (DOUBLE ACTION).
Szem nagyítóval - Megvizsgálni valamit/valakit.

SAM ROBOT IRÁNYÍTÁSA

A játéksorán alkalom nyílik Feeble robot haverjának irányítására is. Az ő parancskurzorai egészen mások:

Lánctalp - Sam mozgatása
Piros célkereszt - Megvizsgálni, de inkább analizálni valamit
Súly - Felvenni valamit. A cuccok automatice Feeb listájába kerülnek
Rakéta - Támadni valakit-valamit

Speciális kurzorok, melyek csak ritkán bukkannak fel a játék során:

Mutató ujj - Gombok megnyomása
Feeble az űrmotoron - Elrepülni valahová
Lombik - Kémiai anyagok mixelése

MIELŐTT...

Szóval mielőtt beleesnénk, jelzem, hogy a játék során többször jutunk úgy tárgyakhoz, hogy nem kell őket felvenni: valakitől kapjuk őket, vagy Feeble magától begyűjti azokat. Tehát ha a leírás során olyan tárgyra utalok, amely ismeretlennek tűnik, azt bátran keressétek az Inventory-ban. Remélem, nem hagytam ki semmit, habár nem csodálnám...



MIBŐL LESZ A CSEREBOGÁR?

Munkahelyünk romjainak átvizsgálása után kapcsoljuk be a videótelefon képernyőjét, melyből többek között megtudhatjuk, hogy a motorunk újra működőképes és a ház előtt parkol. Nosza, öltözzünk át "Easy Ridernek"! Nyissuk ki (Action) a képernyő alatti szekrényt és vegyük ki a bukósisakot, majd vegyük fel a James Dean babát és használjuk együtt (Double A) a jobb oldalon álló teleportáló géppel – ezzel megnagyítjuk. Vegyük le róla a bőrkabátot és öltsük magunkra (Action). Kocogjunk ki a ház elé és izzítsuk be a motort, mellyel repüljünk el a Space Barba. A bárban először dumáljunk a zöld csajjal, aki integet (ő Delores), és fogadjuk el a csomagot. A terem közepén agitáló, piros dresszes fickóval szintén diskuráljunk (a pop-bandáról, még egy papirost is kapunk), végezetül csacsogjunk a nagyfejű pilótával (Pill Pilot) a CD lemezekről (lám, ugyanaz a banda, akikről az agitátor beszélt). A bárból az utunk a Metro Primeba vezet, ahol kapcsolódjunk be a pilóta és a repülésirányító vitájába (a pilóta valamiféle "gyógyszereket" hozott, de nincsenek rendben a papírjai). A dokkból jobbra távozzunk, majd menjünk balra végig a scrollozó képernyőn, egészen a teleportba. A sikátorban menjünk el az újságos melletti egészen a gyanús ajtóig (mellette a falon lázadó szövegek vannak), és kopogjunk be. A csomag átadása és a zsozsó felvétele után menjünk el a Tablettaboltba (Pill Shop). Vizsgáljuk meg az üres tárolót, mire a boltos elmondja, hogy épp most várja az új szállítmányt. Persze az a fickó hozná a cuccot, akit a repülésirányító cseszeget a dokkban (más pirulát ne vegyünk meg). Gyalogoljunk ki a boltból és menjünk végig jobbra a főhadiszállásra (Ministry HQ). Bent a titkárnő elutasít, hiszen nincs előre lefixált találkozónk. Nincs más hátra, el balra, fel a lifttel az obszervatóriumba (Observatorium Dome). Itt pottyantsuk pénzünket a gépbe (Double A) egyszer, kétszer – harmadszorra Feeb begőzöl és belerúg a masinába. Kész a baj (bűnözők lettünk), menjünk hát el az OMNI agy irodába (a HQ irányában jobbra). Itt aktiváljuk a boltíves nyílást, ahol bevallhatjuk bűnünket. Tegyük be a papírt (amit a bárban kaptunk) a Traitor Alert Station gépbe, mire visszakapjuk, hogy túl kicsi. Persze vissza kell menni a munkahelyünkre (motorral), és a teleport géppel ezt is meg kell nagyítani. Tegyük meg. Ha készen vagyunk, újra csináljuk meg az előző kört, ekkor már elfogadják a lapot. A TLC most már illegális! Repüljünk vissza a bárba. A pultnál álldogál egy ronda Enforcer kém. Ugyan gyanús az ipse, de azért kérdezzük meg tőle, hogy van-e valami új híre (Directive Updates). A TLC-re tereli a szót, tehát dobjuk be neki, hogy van egy információnk a számára. A zsaru bőszen lelövi a pilótát, mi pedig vegyük fel az asztalra esett papírt (jó lesz majd a nagydarab, pattanásos pilótának) és menjünk vissza a dokkba. Használjuk az engedélyt a pilótán (Double A), minek eredményeképpen a pirulák végre megérkeznek a boltba. Menjünk oda, vegyünk egy üveggel, és még egy lejárt szavatosságú adagot is kapunk ajándékba.



Spurn vissza a Ministry HQ-ra, ahol használjuk (Action) a pirulákat – ezután mézesmázos dumánkkal már be tudjuk oltani a titkárnőt, aki ad egy időpontot. Az ajtónálló őr viszont nem enged be minket az irodába civil ruházatunk miatt. Feeb igen szégyellős: a köpenyt csak a munkahelyén tudná felvenni, de akkor meg nem tudna ide visszarepülni! Menjünk inkább el a Pirulabolt melletti telefonfülkéhez, amely alkalmas lenne az átöltözéshez, de sajnos foglalt. Birizgáljuk meg a csajt (Action), mire ő elküld melegebb éghajlatra. Na jó, fussunk vissza a bárba és dumáljunk a video-telefonáló ipsével, aki egyébiránt a haverunk és pont a csajával diskurál (persze ő áll a Pirulabolt melletti fülkében). A haver elküld, hogy vegyünk egy szódát neki (Light Wave Soda). Vegyünk akkor egyet és a bárból kilépve használjuk a lejárt szavatosságú pirulákat az italban (Double A), majd adjuk a csókának. A pali kikészül és lecsapja a telefont. Ekkor menjünk el a fülkéhez, ahol a csajszi elég jól jár...Most már át tudunk öltözni, ha együtt használjuk a fülkét a köpennyel (Double A). Gyerünk

BLE FILES

vissza a HQ-ra, be a miniszterhez, aki szépen elküld a Cygnus Altara pihenni.

BÖRTÖNBEN

Kezdenek a dolgok igen komplikálttá válni a hipnotizáló képernyők miatt, ezért itt csak gyors akciókat hajthatunk végre, így kell majd valahogy megszöknünk. A körbe-körbe teleportáló bemutató során megismerjük a börtön főbb részeit. Először vegyük fel a posztert a falról a "TV-néző" szobából (kapunk néhány szöget is). Várjunk, így visszakerülünk a cellánkba. Ott nyissuk ki az egészségügyi ládát (Action), majd rakjuk a szögeket az ágyra (Double A). Amikor újra elkábít a képernyő, a szögek szurkálása miatt magunkhoz térünk – gyorsan kapjuk fel a szögeket és feküdjünk az ágyra (Action). Amikor bejön az őr és hátat fordít, szaladjunk ki a cellából, le a lépcsőn, majd be az első ajtón. A kantinban vegyünk fel egy tálat és rakjuk be a kajaosztó-gépbe (Double A), így fel tudjuk tölteni. A tálban levő szmötyit használjuk együtt a folyosón levő kamerákkal (magyarul vágjuk hozzájuk) (Double A), mert ha e nélkül mennénk le, elkapnának. Gázoljunk át a téren, be a liftbe, amely felvisz a műhelybe. Itt is kenjük be a kamerát (Double A). Sétáljunk el jobbra és vizsgáljuk meg a rácsot, ahol lent valaki kuporog. Dumáljunk vele egyszer, majd még egyszer, harmadszorra pedig végre beszélni fog a 667-es lázadó csatornáról. Irány vissza az "TV szobába", ahol nyissuk ki (Action) a szekrényt és kapcsoljuk be a piros pöcköt (Action), amely aktiválja a videó-képernyőt. Nyomjuk meg ismét a pöcköt, ekkor ráállhatunk a lázadó csatornára. Vegyük magunkhoz a kapcsoló pöcköt és álljunk be a szekrénybe, ahol most el kell rejtőznünk. Bejön az őr és szépen taccsra teszi magát, hiszen nem tudja kikapcsolni a TV-t! Menjünk el a "bábugyárba" és húzzuk meg (Action) a nagy fogantyút, amellyel aktiváljuk a futószalagot. Most már odamehetünk a lejáróhoz, ahol szépen leesünk a nyílásba Deloreshez. Kérjük el a robotot, amelyet megbütykölt, plusz vegyünk magunkhoz 5 darab OMNI babát is. Most vissza kell mennünk a főfolyosóra és pakoljuk (Double A) az 5 babát a fémrácshoz (Metal Grating), majd dobjuk hozzájuk a Delores másolatot (Double A Reworked Doll). A robbanás után keletkező nyíláson nyugodtan kisétálhatunk. Most egy kis ügyességi rész következik! A padlólapok folyamatosan váltogatják a színeiket és csak akkor léphetünk rájuk, amikor az eredeti állapotukban vannak (mielőtt elkezdtek változni). A helyes sorrend: FEHÉR, PIROS, SÁRGA, ZÖLD. A másik oldalon induljunk el balra, a börtön gépéhez, melyben nyissuk fel a fedelet (Action) és vegyük fel a drótokat. Nyissuk ki (Action) és vizsgáljuk meg a gyűjtésrendszert. Először be kell illesztenünk a drótokat (Double A), majd össze kell kötögetnünk a bal oldali kimeneti nyílásokat a jobb oldalon levőkkel (Double A). Bekötés után a magas csippanás helyes bekötést jelent, a mélyebb helytelent (kihúzogatni az Action ikonnal lehet őket). Ha mind a négy kábelt jól dugtuk be, elindul az űrhajó...

AZ IDEGENEK BOLYGÓLYÁN

Az átvezető képsorok után a képernyő jobb alsó részén sétáljunk ki, majd menjünk fel a kapukhoz. Ekkor megjelenik Sam és vad pusztításba kezd. Vegyük fel a lándzsát, majd kövessük a garázdálkodó bennszülöttet az útvesztőbe. Igyekezzünk úgy manőverezni Feebbel és Sammel, hogy a lény közénk szoruljon. Közben érdemes felrobbantani a robottal a hidat, nehogy a figura megszökjön. Miután elkaptuk, vigyük vissza őkelmét a hajóba (jobbra található). Ha ezután kimegyünk a gépből már várnak ránk a lények, akik a laboratóriumba visznek. A "műtőasztalról" a kötél felvételével menekülhetünk meg. Itt egy állati komplikált rész következik, amelyben kábítószer kell kevernünk a lények számára. Használjuk (Action) a felszerelést a háttérben és mixelgessünk a lent látható anyagokból egy koktélt.(Nem lesz egyszerű összehozni a helyes kombinációt. A jobb oldalon van egy cetli a falon, amelyből kiokoskodható a keverés sorrendje. Ilyet utoljára a Resident Evilben láttam.) A kész löttyöt végül bele kell tennünk a víztartályba. Most kapcsoljuk be (Action) Sam távhívóját (a tárgylistából) és hívjuk fel a laborba. Ehhez először menjünk balra a kapcsolóhoz és nyissuk ki a szobor ajtaját a gombbal. Váltsunk át Samre, és guruljunk el vele a faluba, bele a szoborba. Most legyünk újra Feeble és teleportáljuk fel Samet (a teleportáló gombjának megnyomásával). Itt az idő, hogy elkapjuk "barátunkat", Filbertet. Használjuk (Action) az asztalon levő listát majd telefonáljunk (Action) a faltelefonról és kérjük a státuszunk törlését. Épp amikor letesszük a kagylót, bejön Filbert, akit Sam azonnal elkap. Vegyük fel az "Istenjelmezt" és használjuk (Action) a projektort. A mozi után váltsunk Samre és guruljunk fel a hegytetőre, ahol a madár repked. Az Action paranccsal lelőhetjük a csurit, majd vigyük vissza Samet a laborba. A változatosság kedvéért most menjünk ki Feebbel és vegyük fel a madárkát. Rakjuk a tetemet a megrongálódott hídnál levő rönkre, mire a lények újraépítik az átkelőt – mi pedig visszamehetünk az űrhajóhoz. A hajóban dumáljunk el Deloresszel (egy csomó dolgot be kell gyűjtenünk), majd menjünk ki és feszítsük fel a fedelet a lándzsával (Double A). Vegyük fel az elemet. A többi cuccot a laborban szerezhetjük meg – kocogjunk hát oda. Nézzünk bele újra a telefonkönyvbe (Action), ahol megtaláljuk a lézergyártók számát. Használjuk a telefont (Action) és rendeljünk egy masinát (Laser Relay). Rögtön ki is szállítják, mi pedig váltsunk át Samre és guruljunk vissza a faluba. Nézzük meg közelebbről a szobrot és vegyük fel a szeméből a követ (Action). Irány a labor, váltás Feebre és fel a hegytetőre. Adjuk oda a bébinek az elemet, a lézert és a követ, melyekből a kis ügyes épít egy adót...

LÁZADÓK LETTÜNK!

Megérkezés után szomorú hír fogad – minden lázadót bekaszliztak a Cygnus kaptárba. Ha kimegyünk az újságoshoz, láthatjuk magunkat, mint "Első számú közellenséget"! Siessünk vissza a szállásra és a szekrényből vegyünk fel egy ruhát. Öltsük magunkra (Action), így most már szabadon mozoghatunk. Először menjük fel a játékterembe (Arcade), szólítsuk meg a fickót (Action) és kérjünk tőle aprópénzt. Lépjünk fel a felső szintre, dobjuk a lét a nyerőgépbe (Gambling Machine, Double A) és próbáljuk meg megütni a főnyereményt (Infitoken). Miután nálunk az okosság, menjünk le. Okvetlenül pillantsunk rá a Super Virtue Machine-ra és használjuk (Double A) a "tokent" a markológépben (Grabber). A cél az, hogy megszerezzük a "Vadcica" babát, amely a "Piros halacska" alatt van (először a hal, aztán a cica). Ha sikerült, menjünk a váltóhoz és kérjünk egy menetet a Virtua masinán (Action). Innen fel kell mennünk játszani, majd visszajönni és követelhetjük (Action) a nyereményünket: egy jegyet az Állatkertbe. Gyerünk oda. Bejutni a jobbra levő beléptető-rendszer aktiválásával tudunk (Action). Beszélgessünk a turistával (Action), aki megkér, hogy fotózzuk le. A közeli képernyőn nyomjuk át a bal oldali "vaku szabályzó" gombot 5 alkalommal, majd süssük ki a piros gombot. Az így megvakított turistától már el tudjuk lopni a kamerát, ha gyorsan kiszaladunk (bár nekem ez csak az ezredik próbálkozásra sikerült). Sétáljunk el a dokkba és pattanjunk (illetve pattannánk) fel a motorra, melyet közben sajnos kisajátított a rendőrség. Ráadásul büntetést is kell fizetnünk. Siessünk el a bázisra Deloreshez és panaszoljuk el neki, hogy mi történt. Most meg kell keresnünk Gardumot. A dumcsi után vegyük fel az újságot, majd az újságárus stand melletti halomból a papírt. Most csináljunk egy trükköt: használjuk a bázison felvett lapot a papír-halmon (Double A), majd olvassunk bele (Action). Egy halom hirdetést találunk benne. Ha most elmegyünk a Ministry HQ-hoz (nem kell bemenni), ott látjuk Grandumot a képernyő jobb szélén. Beszélgessünk el vele (Action), mire elmondja, hogy egy K1CK A55 számú hajót keres. Irány balra az Obszervatóriumba (Observatorium Dome). Menjünk el egészen balra, be a kompressziós kabinba (nyomás kiegyenlítés: kék gomb, utána zöld gomb), aztán nyissuk ki az ajtót. Gyerünk be és használjuk a kamerát az

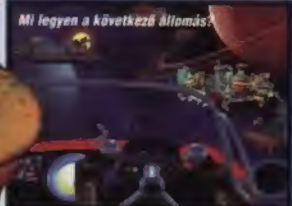
FORRADALOM TAKARÉKON!


Exterminátor akcióban, avagy győzött az erőszak


Kissé szedett-vedett, de működik!



ablakon (Double A). Pont megpillantjuk a keresett hajót, amint éppen bedokkol. Ha most kimegyünk a dokkba, borzalmas káosz fogad: mindent eláraszottak a Wurble nevű lények. Nyissuk fel a moci ülését – meglepetés! Mindegy, menjünk el balra, be a repülésirányító irodájába. Ott nyissuk ki a szekrényt, és rakjuk bele a kis zöld izét és a Vadcica babát. Az eredmény: egy halott, akitől elvehetjük a kulcsokat a földről. Menjünk vissza a dokkba, és indítsuk be a motort a kulcsokkal (Double A). Most már elrepülhetünk a Ministry HQ-ba, ahol az őr nem enged be minket. Repüljünk hát a Roncs-hajóhoz (Junk Ship), amely az aszteroida mezőben található, és nyissuk ki a fedelet, amely egy Űrugrót és egy bicajpumpát rejt. Próbáljuk meg használni a pumpát, amely három értékes darabra hullik. Éppen ekkor jelenik meg egy lerobbant ügynök, akivel beszélgessünk el és vontassuk vissza a bárba. Piszkáljuk meg a motorját három alkalommal (Action), végül türelmét vesztve kikapcsolja a riasztóját. Most már felvehetjük a vontatókábelt. Ráadásul ad még egy üveg "Varázsiszapot" is. Utunk innen az OMNI-klubba vezet, ahol feszítsük fel az ajtót a vascsővel (Double AA) és kapcsoljuk be a DJ pultot (Action). Birizgáljuk a Master kart (Action), majd folyamatosan a kék világítás kapcsolót (Action), amíg az elromlik és kiesik belőle a szűrő. Ezután javítsuk meg a törött kart (Double A, Broken Handle) a pumpából nyert csővel (Tube), és aktiváljuk (Action) kreálmányunkat, amivel visszakapcsoljuk a világítást a bárban. Legyen hát világosság: kapcsoljuk be a fényt (Action Play Button), amely elkezd lépkedni a bárszékeken. A Stop gombbal igyekezzünk akkor megállítani a fényt, amikor felülről a második helyen áll. Most már felvehetjük a kék szűrőt és a bárszéket (Loose Barstool). Itt az idő, hogy visszamenjünk a Metro Prime-ba, ahol az Arcade talán van egy levegőszelep. Lépjünk be a tárgyaink közé és rakjuk be a szelepet az űrugróba (Double A), majd a varázsiszapot (Double A), és végül mindezeket kombináljuk (Double A) a feltöltő készülékkel: nyertünk egy pattogó labdát. Menjünk jobbra az OMNI-agy irodába. Álljunk be a "bevalló" ablakba, és mondjunk el mindent őszintén (az első két lehetőség). Most egy állati unalmas rész következik, legalább 10 percen keresztül kell kóricálnunk, amíg egy OMNI-agy közleményt nem hallunk, hogy nyertünk valamit (így akarnak csapdába csalni és megölni minket). Járkáljunk még egy kicsit, mire újabb közleményt olvasnak be. Ekkor már bemehetünk az irodába, ahol kiderül, hogy valaki félreértette a nevünket (Phoebe-nek hívták) és helyettünk akarta felvenni az "állítólagos" nyereményt – remekül járt! Béke poraira – vegyük fel a hátrahagyott cuccát. Sétáljunk el az obszervatórium Airlockjába és állítsuk a bárszéket a földre (Double A). Kombináljuk az űrugrót a székkel (Double A), majd a börtön-egyenruhával (Double A), végül a pulóverrel (Double A Pullover). Most még adjuk hozzá az újságostól lopott lapot – íme egy Feeble másolat! Gyorsan csukjuk be az ajtót, tegyük a kék szűrőt az ablakra (Double A) és a gomb segítségével aktiváljuk (Action) a kamrát. Na, kész az "ál-Feeble" baba, mehetünk árulkodni. Irány a pirulabolt melletti Vid-Boot, ahol az őr kártyáját használva (Double A) felhívhatjuk a gazdáját, és elújságolhatjuk, hogy megtaláltuk Feebet! Most már bemehetünk a Ministry HQ-ba, amelyet eddig az őr elzárt előlünk. Kapcsoljuk be a videó-képernyőt (Action), ahol anyuci beszél nekünk a nagyapó sírjáról, amely az aszteroida mezőben található. Repüljünk el ide és piszkáljuk meg a sírt (Coffin). Ekkor megjelenik a nagyapó és rávesz, hogy bizonyítsuk be tökösségünket – ad is egy spray-flakont és egy darab papírt. Oké, irány vissza a lázadók búvóhelyére a sikátorba, ahol kombináljuk az újságban található hirdetés-köteget a dobozokkal (Double A, Adverts, Boxes), majd fújjunk rá a festékkel a falon levő jelre (Double A, Rebel Symbol, Spray Paint), végül készítsünk lenyomatot a jelről a papírdarabra (Double A, Piece of Paper). Itt az idő, hogy visszatérjünk a papához és a papírra másolt ábrát rárakjuk a sír mellett leledző jelre (Double A). Futás vissza a rendbe rakott Ministry HQ-ra, ahol nyissuk ki a fiókot a kulcskártyával (Double A, Drawer, Keypass). Vegyük fel a szuvenír-érmét és a fotót. Innen menjünk az obszervatórium előterébe és tegyük az érmét a biztonsági gépezetbe (Security Pass Machine), amely a bal oldalon áll – egy kreditet nyerünk vele.


Mi legyen a következő állomás?


"Miatyánk, ki vagy a mennyekben..."


Feeble ezer arca

Most dobjuk be (Double A) ezt az érmét a jobb oldalon levő "csillagtérkép gépezetbe", mire kapunk egy térképet. Menjünk le és adjuk oda a térképet az őrnek, aki bevezet a miniszter irodájába. Itt a miniszter elpanaszolja, hogy szeretne egy Omnicofot. Gyerünk vissza az előtérbe, ahol vegyük fel az üres poharat az asztalról. Töltsük meg a varázsiszappal (Double A), és adjuk át a miniszternek. Ezután már hozzáférünk a kártya-programozó masinához. Rakjuk be a mágneskártyát a gépbe (Double A). Ekkor egy képernyőre lépünk, ahol két kódot kell beadni (a felső 7829353, a roncs hajó oldalán olvasható), az alsó 2130778 (a jelenlegi évszám rendesen olvasva, a dátum visszafelé). Írjuk be ezeket, majd az Exit ponttal elkészíthetjük az új kártyát. Repüljünk el a roncs hajóhoz (aszteroida mező), és kössük rá (Double A) a vontatókötelet a piros kocsira. Rakjuk a kártyát az ajtón levő olvasóba (Double A) és menjünk be. Nyomjuk át (Action) a nagy kapcsolót, ezzel kikapcsoljuk a mágnest, majd menjünk ki a kocsiért. Irány az őrbár. Vegyük le a rendszámot az ügynök gépéről a csavarhúzóval (Double A), majd tegyük rá Feeble járgányára (Action). Ezek után Delorest kell irányítanunk egy akció részben: le kell lőduznünk az őröket.

A BÁZISON

Menjünk le a folyosón (balra), a pihenő részlegbe, ahol szunditsunk egyet az ágyon (Action). Ébredés után menjünk oda a képernyő jobb szélén látható ajtóhoz, amely egyelőre zárva van. Sam hamarjában szétlövi, mi pedig vegyük fel a fémlemezeket a földről. A folyosón levő gépbe tegyük be őket (Double A), így csináljunk KÉT kólás dobozt. Menjünk ki és repüljünk el a CCCC-be. Itt először menjünk oda a bunkerhez, majd járjuk körbe, hogy megtaláljuk a főbejáratot. Most egy bejátszás következik, ahogy Peg megkezdi őrjáratát. Feladatunk az, hogy félrevezessük, ehhez először menjünk ki a képernyő BAL ALSÓ részénél és tegyük a kólás dobozokat a póznákra (Double A). Most menjünk vissza a bunker bejáratához, és amikor a Peg befejezi túráját és megáll, piszkáljuk meg őkelmét a csavarhúzóval (Double A). Itt az idő, hogy felcseréljük Peg és Sam személyiségét! Szedjük ki Samből a kék és zöld chipeket, és cseréljük ki a Pegben levőkkel. Kapcsoljuk be (Action) Peget, majd Samet, majd menjünk el vele a turbóliftbe majd a kezelőszobába (Maintenance Room). Ide kéne juttatni valahogyan Feebet is. Húzzuk meg a kart 3 alkalommal, váltsunk vissza Feebre és menjünk balra, ahol csukjuk be mind a három szellőzőnyílást (Action). A robbanás után váltsunk át Samre és állítsuk a kapcsolót a középső állásba (Action). Ha most ismét Feebre váltunk, és megvizsgáljuk a nyílást (Action), be tudunk menni. A kivezető útvonal: GO FORWARD, TURN LEFT, GO FORWARD, GO FORWARD, így a kezelőszobába érkezünk. Az igencsak hosszúra sikeredett mozi után menjünk át a hídon és vegyük fel a dzsekit, mert nyerünk vele egy B-osztályú biztonsági belépőt. Most már be tudunk menni a turbó liftbe. Menjünk a "vallató-szobába", végig balra, ahol Delorest láthatjuk kegyetlenül szenvedni. Beszélgessünk Gakky-val (Gardumról és Mandrinról fog csacsogni), majd keressük meg Mandrint, aki vizet kér tőlünk. Az "agy-szobában" vegyük fel az "agyszmötyit" (Brain Slime) és visszamenve adjuk oda Mandrinnak (Double A). Ekkor kapunk tőle egy kulcsot, amely a jégbázison nyit egy ajtót. Menjünk ki és a turbólifttel, majd menjünk el a kutató-tesztelő szobába, ahol vegyük fel a tűzoltó készüléket, majd tovább jobbra, és vegyük fel az antianyagsúlyt is (Action, aztán felvehető). A lifttel menjünk fel a felszínre, majd balra. A kocsinál Gardum vár, akivel beszélgessünk el. Hajtsunk a kocsival a jég-bázisra, ahol a folyosón kinyithatjuk a tárolót a kulccsal (Double A), miénk a Bungee-kötél. Menjünk vissza a CCCC-re, ahol el kell zárnunk a ventillációs-rendszer nyílásait. Nyomjuk a tűzoltó motyót Gardumra, aki szépen megfagy. Fagyott testét a lyuk elé tuszkolva már betömhetjük a nyílást (Double A). Vissza a kezelőszobába, ahol újra be kell mennünk a szellőző-rendszer járatba (át a hídon, aztán fel a lépcsőn). A járatban: LOOK UP, MOVE UP, TURN AROUND, GO FORWARD. Ekkor elérkezünk a rácshoz. Rögzítsük rá a kötelet (Double A), majd a láncot, amit akkor vettünk fel, amikor az "agy-szmötyit" (Double A). Ezek után: GO BACK, MOVE FORWARD, TURN LEFT, MOVE FORWARD, MOVE FORWARD. Elvileg a kezelőszobába jutunk, ahonnan menjünk át az agy-szobába. Menjünk jobbra körbe, ahol látjuk a kötelet és a láncot lelógni. Rögzítsük mindkettőt (Action), majd adjuk hozzá a súlyt (Action). Következő lépésként állítsuk be a láncot, a kötelet és a súlyt (Action). Végül használjuk a kötelet (Action), majd a súlyt (Action), mire Feeble felrepül. Ekkor meg kell húzni a kapcsolót (Action Lever). Természetesen utunk ismét a kezelőszobába vezet. Nyúljunk bele a csavarhúzóval a robotba (Double A), utána nyomjuk át a piros kart (Action) és vegyük fel a gránátokat. A kutatószobában jobbra nyomjuk meg a ventillátor elzáró gombot (Ation Button) és többször is próbáljuk meg eldobni néhány gránátot, amíg végül Feeb elhajít egy gázosat (Double A, Grenade, Firing Range). Menjünk vissza a kezelőszobába és be a járatba át a gázfelhőn, de ne álljunk meg egy pillanatra sem! A járatban: LOOK UP, MOVE UP, MOVE FORWARD, ezen a helyen tegyük a fémlapot a nyílásra (Double A, Metal Plate, Fan) és menjünk vissza (GO BACK, TURN RIGHT, GO FORWARD, GO FORWARD). A kezelőszobában állítsuk át a kart KÉTSZER (Action), ekkor a rendszer kiszívja a gázt.

VÉGJÁTÉK

A "vallató-szobában" balra menve vegyük fel az A-osztályú biztonsági belépőt. Menjünk a templomba és vegyük fel a könyvet, majd nyissuk ki a dobozt (Action, Chest) és vegyük fel a baltát. Menjünk jobbra és verjük szét az OMNI-agyat a fejszével (Double A). Ekkor megjelenik Benson. Most négy dolgot is tehetünk: 1-nem csinálunk semmit, 2-nekiesünk Bensonnak (Action), 3-nekiesünk az OMNI-agynak (Action), 4-jobbról beszéladunk az OMNI-agy mögé. A 2-3-4 lehetőségek után nem kell mást tennünk, mint megvizsgálni az agyat (Action), és átmenni a másik szobába. Ébresszük fel a palit (Action), majd a végén üljünk le a számítógép elé (Action). Phüüüüüüü, ez nem volt egy egyszerű történet...


Íme a három bajkeverő (bajkeverés közben)

MARTIN

the feeble files — Kiadja: Adventure Soft

LÁTVÁNYOSSÁG	6
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	6
ZENE	BÓNA

P75, 16MB RAM, SVGA, 4xCD, WIN95

✓ Csodálatos grafika • jó humor • kissé nyakatekert feladatok
✗ néha állatira belassul • nagyon nyakatekert feladatok

86%







FUTBALL VILÁGSZERTE

SEGA WORLDWIDE SOCCER PC

A Segat arra találták ki, hogy játszanak rajta. Ennek megfelelően aztán sorra készültek rá a fantasztikus játékok, minket, PC-tulajdonosokat pedig evett a sárga irigység. A Pentium processzor viszont lassan teljesítményben is utoléri ezeket a szuper játékgépeket, így nagy örömünkre egymás után jelennek meg a Sega-programok PC-s kiadásai. Most például a Sega csodálatos focija került sorra. A mai focik között grafika alapján már nagyon nehéz különbséget tenni. Így a Sega Soccer hibátlan rajzai, hihetetlenül élethű animációja sem számít már igazán kiugrónak. A sebesség viszont már jobban szétszórja a mezőnyt, s a tökéletes élményhez a Seganál is elég erős gépre lesz szükségünk. Akinek ez megadatik, az 640*480-as felbontásban teljes színmélységben csodálhatja a játékosok igényesen kidolgozott mozgását, míg a többieknek komoly áldozatokat kell hozniuk a játszhatóság érdekében.

Az irányítás egészen egyszerű, de aki kitapasztalja a három tűzgomb és a CTRL gomb nyújtotta összes lehetőséget, az döbbenetes dolgokra lesz képes. Az ember csak nyomogatja össze-vissza őket és mindig történik valami látványos. Azt azonban nem tudom elképzelni, hogy ezt valaki tudatosan is képes lenne kezelni. Én például választottam egy megfelelően gyenge ellenfelet, majd a kézikönyvből puskázva próbáltam végig a trükköket. Az biztos, hogy ha ezt a pályán is meg tudnám csinálni, már valami nyugati csapatban rúgnám a bőrt. Labdavezetés közben például három lövési és nyolc passzolási variációnk van. Ezt egészítik ki a kapáslövések, az ollózás és a csukafejes. Védekezés közben szűkebb az arzenálunk. Ekkor a becsúszás és a labda elcsípése mellett csak a vállal lökést vethetjük be a labda megszerzéséért folytatott harcban.

Új dolog viszont, hogy játék közben nemcsak a kijelölt játékosnak, hanem az egész csapatnak is adhatunk utasítást. Védekezésnél például a letámadás, emberfogás és lestaktika közül választhatunk, s támadás közben is két variációnk van.

Beállítási lehetőségeink nem túl bőségesek. A három, egyébként gyönyörű stadion csak kívülről különbözik egymástól, s az sem lényeges, hogy nappal vagy villanyvilágítás mellett játsszuk a mérkőzést. A megszokott körülményekhez képest nehezítést talán csak a szakadó eső jelent. Tizenegyünket egyébként 48 válogatottból választhatjuk ki, s ellenfelünk vagy a gép, vagy hálózaton becsatlakozó három társunk lehet. A szokásos kupák és bajnokságok mellett gyakorolhatjuk a büntetők végrehajtását, valamint megnézhetjük a korábbi mérkőzések legemlékezetesebb pillanatait.


A fekete ruhás krampusz bemondta a sárga ultit



Nekem valami azt súgja, hogy ezt a büntetőt már nem fogja meg a kapus

A Sega Soccer nem véletlenül vált az egyik leghíresebb számítógépes focivá. A PC-s kiadás semmiben nem marad el a 97-es év eddigi szupersztárjaitól. Sőt, irányításának kifinomultsága egyszerűen döbbenetes. Aki tehát nincs megelégedve jelenlegi kedvencének lehetőségeivel vagy csak új cselekre, új trükkökre vágyik, mindenképpen próbálja ki.

P.K.



Szakad az eső, de ez 22 sportembernek nem akadály



A nemzetközi paletta igen terjedelmes

sega worldwide soccer — Kiadja: Sega

LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENE	BODNA

P90, 8MB RAM, 2xCD, SVGA, WIN95

✓ Hihetetlenül változatos mozdulatok a számos válogatott

✗ Nekem ez a kezelés egy kicsit túl van bonyolítva

84%

PaRappa The Rapper

Körülbelül 10-12 évvel ezelőtt néhány hazai "maszek" játékbolt kínálatában elvétve lehetett találkozni a Simon nevű elektronikus játékkal. A masina "nyugaton" nagyon népszerű volt, ha jól emlékszem, még valamelyik filmben is láttam szerepelni. Aki esetleg nem ismerné: a Simon egy olyan gépezet, amely egymás után hangokat játszik le, miközben a hangoknak megfelelő színű lámpák villannak fel, s ezeket nekünk sorrendben vissza kell játszanunk.



"Törd meg a tojást, bele a tálba,megtanítlak főzni, ha ez a szíved vágya"

Természetesen a gép mindig egy újabb hangot tesz a sorhoz, így egy idő után már igencsak hosszú sorozatot kell megjegyeznünk. A Simonnak többek között az volt az erőssége, hogy több játékost is nagyon jól el tudott szórakoztatni. Most, ennyi év után végre valaki újra előszedte a briliáns ötletet és továbbfejlesztette – abból lett a fantasztikus Parappa the Rapper.

"...ÉPP CSAK BENÉZTEM IDE...NA KI AZ, AKI IDEÁLL...FIGYELEM, LÁTHATÓ AZ IDEÁL"

Első látásra nem sok jót néztem ki a játékból, de aztán játéktesztelő "munkásságom" legkellemesebb csalódásában lett részem: a Parappa egy végtelenül jól kitalált, tökéletesen eredeti, fantasztikusan szórakoztató program, igazi BULI játék (nagyot kacagtam például, amikor azt olvastam az angol Playstation Pro magazinban, hogy kidobták a CD lejátszójukból a legutóbbi Prodigy korongot, és helyette a Parappa soundtrackját nyomatják nonstop). A sztori a következő: adott egy kedves főhős, Parappa aki egy jópofa figurákkal teli világban él. Szíve választottja egy "virágtány", Sunny Funny, aki egyelőre még nem adta be a derekát. Ezért Parappa úgy határoz, hogy híres rapsztár lesz belőle. Nekiindul, hogy a városka legjobb mestereitől leckéket vegyen, és így lopja be magát a csaj szívébe.



"Bár lassú a ritmus (mondja a béka), nem lesz azért olyan könnyű a téma"

"DON'T GET COCKY, IT'S GONNA GET ROCKY"

A játék lényegében 6 pályát takar. Az a feladatunk, hogy a rapperek által elmondott szöveget az irányító gombjainak (az L1\L2, R1\R2 jelentése megegyezik) segítségével minél inkább a ritmushoz igazodva visszamondjuk, így produkciónknak megfelelő pontszámot és minősítést kapunk. A gyakorlatban ez a következőképpen néz ki: a mester először elrappeli a nóta aktuális sorát, közben a képernyő felső szélén láthatunk egy rap-o-metert, melyen végigfut a karakter mini-ikonja. Azokon a helyeken, ahol a mester mond valamit, felvillan a joypad egy-egy gombja. Ezután Parappa ikonja indul el, nekünk pedig abban a pillanatban kell megnyomnunk az aktuális gombot, amikor az a kijelzőn megjelenik. Ha elkapjuk az ütemet, Parappa profi módon elmondja a szöveget – ha nem, csak makog. Ahhoz, hogy továbbjussunk, átlagban legalább 6000 szinten kell rappelnünk. A pályák között baromi jópofa átvezető animációs filmeket láthatunk, amelyek a történetet mesélik el.



"Krumplit kérek meg fagyit, de nagyot, hisz' úgyis olyan sovány vagyok"

SPECIÁLIS LEHETŐSÉGEK

Miután befejeztük a 6 pályát, visszanézhetjük teljesítményünket a Replay funkcióval. Ekkor hallhatjuk csak igazán, hogy mit alkottunk, mennyire folyamatos a szövegelésünk. Bátran neki lehet futni újra, legyen tökéletes ez a "videóklip", ha már mi vagyunk a főszereplői. Lépjünk akkor tovább: itt az idő, hogy elkápráztassuk, sőt, lepipáljuk tanárainkat! Újra álljunk neki a rappelésnek, de most már "freestyle" módban. Ekkor improvizálnunk kell, melyet elég jól művelve nyerünk egy koronát. Hat korona összegyűjtése után jön a meglepetés, ami abból áll, hogy...



MIÉRT KAPOTT 99%-OT?

A játék designját egy New Yorkban dolgozó, elég ismert művész, Rodney A. Greenblat készítette, akinek a kiállítása mostanság is látható arrafelé. A grafika real-time 3D, viszont a szereplők papírvékony 2D-ben jelennek meg. Ez adja a Parappa egyedülálló stílusát. Az animáció tökéletes: ahogy a figurák illegetik magukat a rap ütemére és ahogyan mutogatnak hozzá az egyszerűen állati. A legnagyobb durranás mégis a zene: hamisítatlan rap, néha lassabb, néha gyorsabb, de mindvégig szuper (Prince Fleaswallow, a béka stílusa például egészen "Shaggy"-s). A Parappa többek között azért is lopta be magát a szívembe, mert nagyon "bulista" játék. Tökéletesen el lehet például szórakozni vele szűkebb körű házibulikon, lehet egymás teljesítményét kritizálni, jókat röhögni, mindez "beledulós" rap-muzsikákkal aláfestve – ÁLLATI! Mindent összevéve: az ötlet eredeti, a megvalósítás egyedi, a hangulat frenetikus.

MARTIN

"Parappa fiam, ez nem lesz elég, így rappelsz itt nekem, mint egy dadogó veréb"

parappa the rapper	Kiadja: Sony
LÁTVÁNYOSSÁG	6
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	6
ZENE BONA	A

PLAYSTATION

✓ Eredeti ötlet e egyedi megvalósítás
✗ nincs

99%

TŰZVIH[...]

NUCLEAR STRIKE

Rég' tudja már mindenki az aranyigazságot: ha nagy nehezen likvidálsz egy rosszfiút, három másik lép a helyébe. Én már tettem hidegre őrült arabokat (Desert Strike), később egy dél-amerikai kokainbárót (Jungle Strike), láttam Elvist Las Vegasban (Urban Strike) és részt vettem egy orosz forradalomban is (Soviet Strike). Most, az atomkorszak derekán mi is lehetne más a feladatom, minthogy megakadályozzak egy nukleáris katasztrófát. Ehhez az Electronic Arts legújabb játéka, a Nuclear Strike nyújt segítséget. Egy kezemen meg tudom számolni az olyan számítógépre és/vagy konzolra készült sorozatokat, melyekre igaz az állítás, hogy a sorozat minden egyes eleme nagyon jól sikerült (sőt, olyan meg aztán alig van, ahol az újabb részek egyre JOBBAK, mint az előzőek). A Nuclear Strike grafikáját és tartalmát tekintve messze felülmúlja elődeit, a többi meg már úgyis olyan tökéletes, hogy azon nincs mit variálni...


Ez a füstfelhő megzavarja a rádióadást, ezért kell semlegesíteni



A légpárnás jópofa dolog, de én a helikoptert jobban csípem

FÖLDÖN, VÍZEN, LEVEGŐBEN

A NS-ban nem kevesebb, mint 13(!) járműbe ülhetünk bele és harcolhatunk velük. Nagyon pozitív dolog, hogy a régebbi epizódoktól eltérően az átszállás a legtöbb esetben nem kötelező, hanem mi dönthetjük el, hogy mivel kívánunk küzdeni. Ez abszolút szabadságot ad a játékos kezébe és jócskán kitolja a "szavatosság" (576 KByte™) időtartamát. Hiszen ez által egy adott pályát elég sokféle, vérmérsékletünknek megfelelő kombinációban teljesíthetünk. Ez a járművek előnyeinek és hátrányainak vetületéből nézve mindig más-más eredményt szül. Sőt, mindezeket tovább fokozza (igen, ezt még lehet fokozni), hogy a velünk kooperációban működő ügynököket (kommandósokat, sőt később a 4. és 5. pályán még egész csapatokat is) felhasználhatjuk a missziók sikeres teljesítéséhez. Szerintem a Nuclear Strike az a játék, amelyet 100%, hogy újra és újra végigjátszik az ember, mégpedig azért, hogy az összes jármű-kombinációt kipróbálja. És akkor még nem beszéltem a felfedezés élményéről! Aki egyszer már testközelbe került a Strike-sorozat valamelyik tagjával az tudja, hogy milyen határtalan örömöt okoz a megszámlálhatatlan épület széttlövése közben néha előkerülő bónusz felszerelések begyűjtése. A programozók jól bevált szokásának köszönhetően ezek a cuccok most is mindig ugyanazokon a helyeken vannak, így egy idő után valódi "mesterekké" válhatunk a kívánt anyagok begyűjtésében. Jómagam például gyakran szoktam lázas eszmecserébe bonyolódni nagy "Strike-os" haverommal, Bukli Gabival az extra életek és Armour-feltöltők helyeiről. (Sajnos a Mortal Kombat 3 töménytelen kivégzésének megjegyzéséhez már öreg vagyok). No de kanyarodjunk vissza a járművekhez. A különböző gépek irányítása nagy vonalakban megegyezik, általános eltérés viszont, hogy a "nem helikopterfajták" (pl.: Harrier, A-10, M1, harci légpárnás) nyüstölésekor csak egy életünk van – tehát a pajzsuk vészes lefogyasztásakor ajánlatos visszaszállni a helikopterekbe. A Harrier nekem nagyon bejött, masszív az Armourja és jó a fegyverzete, a második pályán nagy segítségünkre lehet. Helikpogókból is van vagy három (négy?), ezek fürgeségükben és fegyverzetükben térnek el egymástól, de leginkább a jó öreg Apache válik be.


Akcióban a Harrier



"Apokalipszis most"

ISTEN HOZOTT A BÁZISON, KATONA!

A játék kezelése lényegében nem változott az elődökhöz képest. Meglátásom szerint az alap irányítási fajta a legjobb (ilyenkor mindig hátulról látjuk a gépet, de a *Select* megnyomásával áttérhetünk egy alternatív megoldásra is). A különböző fegyvereket a négy alapgombbal lőhetjük ki, ezek járművenként változnak, sőt, néha találhatunk különlegesen extra lőszereket is. A képernyő szélein körben ablakokat láthatunk, melyek a következő információkat hordozzák (az ablakokat az R2 gombbal tüntethetjük el):

Bal oldal – GUNS, RKTS, MSSL, WING, stb.. – A különböző fegyverekhez rendelkezésre álló lőszerek mennyisége.

Felül – Iránytű. Nagyon fontos dolog: ha a SZMFK-re (lásd alább) lépve a felső opció-kategóriákban beállítunk egy elemet (ez lehet a küldetés célpontja, fegyverek helye, vagy akármi), akkor visszalépve annak a helyét mutatja a nyíl.

Jobb oldal – FUEL (üzemanyag), ARMOUR (páncél), LOAD (felvett utasok száma), ATMP (életek száma).

SZÜPER MULTIFUNKCIÓS KÉPERNYŐ

A játék második leggyakrabban látogatott képernyője a SZMFK, amely lényegében egy igen komplikált térkép. Belépni a *Start* gombbal lehet. Az opciókat a ■▲●X gombokkal vezérelhetjük:

■ - Írott, sőt videó-bejátszásokkal tarkított információt kérhetünk a felső sorban levő kategóriákban éppen beállított egységekről


Az ősi templom falai között ragadozók lapulnak

AR

LEAR

RIKE

▲ - A küldetések jelenlegi állását, státuszát tekinthetjük meg

● - Ha van rá mód, további részletes infókat kaphatunk

X - visszatérés térkép üzemmódba

A képernyő tetején négy opció-kategória látható (rájuk lépve lapozgatni a fel/le irányokkal lehet):

MISSION: A fel/le irányokkal lapozgatva válogatáthatunk a küldetések között, ekkor kék rombusz jelöli a térképen a célpontokat. Részletes infó a ■ gombbal kérhető.

ENEMY: Megnézhetjük az ellenséges egységek helyzetét és részletesen olvashatunk is róluk.

ASSETS: Itt vizsgálhatjuk meg a "baráti egységek" és a felszerelések helyét. Természetesen a rejtett, még fel nem fedezett cuccok nem láthatóak. Az Armour (páncél) feltöltők helyét csak az első küldetésben mutatja a gép.

INTEL: A jelenlegi pályával kapcsolatban olvashatunk háttérinformációkat.

Nem szabad elfelejteni, hogy bizonyos térképjelek és információk csak akkor kérhetők le, ha már teljesítettünk egy-egy küldetést.

A térképen a nagyméretű fehér nyíl gépünk helyzetét mutatja.

ÁLTALÁNOS KEZELÉSI TANÁCSOK

- Ha a játék közben a jobb alsó sarokban megjelenik egy speciális négyzet-forma jel, lépjünk a SZMFK-re, mert videóüzenetet kaptunk.
- Egy küldetés teljesítése után (a sikert a *Mission Completed* felirat jelzi) érdemes azonnal a SZMFK-re lépni, mert sok küldetés AZONNAL elkezdődik, miután az előzőt teljesítettük és könnyen lemaradhatunk valamiről.
- A helikopterekkel "oldalazni" is lehet, az L1/R1 gombokkal.
- Újdonság a játékban a célzóberendezés. Ezt úgy aktiválhatjuk, ha benyomva tartjuk az L2 gombot és megnyomjuk annak a fegyvernek a gombját, amelyikkel használni kívánjuk. Ekkor a muníció-ablak körül megjelenik egy piros keret. Nagyon hasznos opció, legalább látjuk, hogy a lövész mire céloz.
- Szintén új és maximálisan hasznos dolog a képernyő bal alsó sarkában látható radar. Ezen előre láthatjuk az érdekes dolgok helyét:

Piros háromszög: ellenséges jármű
Kék háromszög: az aktuális küldetés célpontja
Zöld háromszög: baráti jármű
Fehér háromszög: felszerelés

- Gyakran előfordul, hogy a helikopterrel fel kell vennünk egy csomagot és átszállítani egy másik helyre. Ha ilyenkor nem teszi le automatikusan a gép a cuccot, az L2+R2 együttes megnyomásával ledobhatjuk azt. Ezzel a módszerrel kell például a "bomba-csomagokat" is elhajítani.
- Egy "légi" járműből egy másik gépbe átszállni úgy tudunk, ha leszállunk a kijelölt helyen (visszaszállni ugyanígy). Az olyan "földi" járművekből, mint például a légpárnás, az L2+R2 együtt nyomásával lehet kiszállni, ilyenkor rövidesen felszed minket a helikopterünk.
- Ha tankba szállunk, a lövegtornyot az L1/R1 gombokkal tudjuk forgatni.
- Talán nem tudja mindenki, hogy ha egy célpontot egy hegy (domb, vagy akár magaslat) irányából közelítünk meg, úgy le tudjuk lőni, hogy észre sem vesz (ez főleg a légvédelmi ütegeknél válik be).
- Úgyszintén a kezdőknek ajánlom, hogy az elpusztítandó veszélyesebb objektumokat (járműveket) távolról közelítsék meg, folyamatosan géppuskázva. Amikor a géppuskatalálatok "szikrázni" kezdenek, álljanak meg és abból a távolságból lőjenek, így szinte minimális páncélveszteséggel meg lehet úszni a "levadászást".



Az a Cessna nem szökhet el!


Íme arzenálunk töredéke

LESZÁLLÓHELYEK

A küldetések során elég sok féle leszállóhely-fajtával találkozunk. Érdemes szemmel tartani őket, mert utalnak arra, hogy milyen feladatok vagy lehetőségek várnak ránk. A leszállóhelyek jelei a következők:

Nagy "H" - Másodpilóta kiszállóhely
Deszka alapokra festett " " - Rakomány lerakóhely
X - Baráti erők leszállóhelye
X, körrel - Saját bázis
Fekete alapon ◌ - VIP leszállóhely
Kör, benne nyíllal - "Járműváltó" átszállóhely

A KÜLDETÉSEKRŐL

A játékban a teszt készültekor a harmadik pályáig jutottam el, és úgy gondolom, hogy még a felénél sem vagyok. Az első pálya Indokínában játszódik, a második a Dél-kínai tengeren, a harmadik pedig az észak-koreai fővárosban. A küldetések nagyon tetszettek, habár a harmadik pálya (a térkép is, meg a feladatok is) kísértetiesen emlékeztetett a Soviet Strike-ban szereplő moszkvai bulira. A nehezítés annyi, hogy egy mini, nulla fegyverzetű helikopterrel kezdünk és a lövöldözés helyett inkább az eszünket kell használni. Mindenesetre a feladatok minden eddiginél érdekesebbek és talán nehezebbek is (persze csak elő nekifutásra). Általában érdemes teljes körű felderítést végezni, mert a legtöbb esetben több olyan ötletes segítség is el van helyezve, melyek kiaknázásával a küldetések sokkal egyszerűbbek. (Pl. a második pályán a harmadik küldetés az, hogy pusztítsunk el egy repülőteret. Ez jócskán könnyebb lesz, ha kitesszük a másodpilótát, aki egy bulldózerbe ülve letarolja a légvédelmi állásokat. Végül meglepetésként elárulom a játék 2. és 3. pályájának kódszavát: CUTTHROATS, COUNTDOWN.

MIÉRT A LEGJOBB A SORBAN?

A Nuclear Strike a sorozat legjobb darabja. Grafikája ha lehet még jobb, mint a Soviet Strike-ban, a sokféle rendelkezésre álló jármű és alkalmazható segítség miatt totál változatos az akció. Bátran ajánlom mindenkinek, hiszen kellő gyakorlás után az angolul nem értők is a játék mestereivé válhatnak.

MARTIN

nuclear strike — Kiadja: EA

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

P L A Y S T A T I O N

✓ Temérdek különböző jármű
• nagyon jól játszható
✗ a küldetések lehetnének kicsit ötletesebbek

90%

CONSTRUCTOR

POLGÁRI

Dő jó rímeneter (magyarul: Költő vagy?) Laszt Niedzsu? Mert ön igen, én viszont már régi bútordarab vagyok. Ez volt az a játék, ami világhírűvé tette a System 3 fejlesztői csapatát vagy egy évtizede. Még volt néhány megnyilvánulásuk, de aztán idővel szépen lassan beleszürkültek a háttérbe. Ezért egyfelől meglepődtem, amint megtudtam, hogy annak az Acclaimnek fejlesztenek egy játékot, ami idestova egy éve – talán az egy Turokot leszámítva – rendkívül látványos mélyrepülést folytat a szoftverkiadás piacán. Már az első benyomásaim a Constructorról viszont azt mutatják, hogy lassacskán megint felragyog a csillaguk...

A játék ha nem is megvalósítását, de lényegét tekintve egy kissé dobil Sim City-klón. Az eleikedett hangulatról bizonyságot tesz az intro mozi is, amelyben egy Scorsese-filmek öltözködési stílusát követő figura szépen bebetonoz egy szegény építőmunkást egy gödörbe. (Ld. Kaszinó: "A sivatag tele van lyukkal. Minden lyukban egy probléma van elásva.")

A feladat nagy vonalakban tehát már ismerős lesz: házakat építgetünk-szépítgetünk, beszedjük a lakbért, kiszolgáló létesítményeket húzunk fel, hankkölcsönöket veszünk magunkhoz, amit az életben nem tudunk kifizetni, míg egy szép napon miénk lesz az egész város – vagy egy takályos gödör, ferciges feltöltve betonnal.

A játékot négyen játszhatjuk hálóban, a Magányos Szívek Klubjának tagjai viszont kénytelenek lesznek a gépet partnerül választani, ami egyébként nem túl sok sikerélménnyel kecsegtet, avagy csak szólóban nyomják és csak az idő illetve az adott feladat lesz az ellenfelük. Négy különböző típusú küldetésnek állhatunk neki, úgymint:

Financial Conquest: 40 év alatt 1 millát kell bekaszálni (bank-, adó- illetve maffiatartozás nélkül).

Egomania: Minden típusú házból legalább egyet fel kell építeni.

World Domination: Hasonló az előbbihez, továbbá a város összes parcelláján állnia kell legalább egy lakóépületünknek.

Popular State: Minden típusú bérlőből legalább háromnak kell lennie, és az összes bérlőnek minimum 90%-ig boldognak kell lennie. Ha, aki már futott egy-két kört a játékkal, az már tudja, hogy ez tényleg elég utopisztikus elképzelés.

Hehe, hehe, hehe: Szabad terjeszkedés, limitek nélkül, de azért a kötelező játékszabályok betartásával. Ellentét egyfel tulajdonképpen gyakorlásnak is felfogható.

A játék kezdetén minden játékosnak egy parcellája van, amin a bázisa áll. Ezt nem lehet eladni, viszont itt manipulálhatunk az embereinkkel. Új parcellát az önkormányzat épületére (a várostérkép közepén) kattintva tudunk venni, de itt vannak bizonyos megszorítások: a készpénz nyilván természetes dolog, továbbá csak akkor tudunk újat vásárolni, ha a már meglevőkön áll legalább egy lakóépület. Az önkormányzattal – mint rendesen – egy csomó bajunk lesz: négyévente vizsgálatot tartanak, különféle elmés küldetéseket fabrikálnak nekünk és állandóan piszkálnak a bérlőink panaszos levelei miatt. Az önkormányzat e három tényező fényében jó és rossz pontokkal díjazza ténykedésünket. Rosszpontokat gondolom magatoktól is tudtok majd szerezni – a jópontok begyűjtésének legkézenfekvőbb módszere pedig a lakbérek erőteljes csökkentése (ami egyébként cheatnek is felfogható). Ha több jópontunk van mint rossz, átkonvertálhatjuk készpénzre. Nosza rajta, kezdjünk el építkezni!

GYÁRAK

Az építkezéshez három dologra van szükségünk: területre, nyersanyagra és munkásokra. Kezdetben való ugyebár némi terület (bár egy új parcellát akár azonnal vehetünk is) és két munkáscsoport a bázison – tehát az első dolog a nyersanyag biztosítása: építsünk egy Wood Yardot. Bármilyen építkezéshez, felújításhoz és termeléshez szükség van munkásokra is, tehát rendeljük őket a leendő gyárhoz, majd miután felépült, kezdjük el dolgoztatni benne az embereket. Ha van már némi nyersanyag, akkor építhetünk egyes szintű lakóházakat. A következő típusú gyár építésére akkor kapunk engedélyt, ha a gyár szintjéhez tartozó mindhárom típusú házból építettünk egyet. Második szintű házakat gyárthatunk Cement Yard, harmadikat Brick Yard, negyediket pedig Steel Yard termelésbe helyezése után. A különböző típusú gyárak idővel fejleszthetők, ami megnöveli a termelési és raktározási kapacitásukat.

LAKÓHÁZAK

Minden szinthez három különböző méretű tartozik, és adott szintűt csak egy bizonyos nyersanyag termelésének megkezdése után építhetünk – és minden parcellára muszáj legalább egyet. Ha a ház felépült, a TO LET felirat jelzi rajta, hogy bérbe adható, de előtte azért még építsünk egy kerítést is köré. A későbbiek során a ház négy különböző helysége továbbfejleszthető, ami egyrészt növeli a ház értékét, a benne lakók boldogságát, továbbá egyéb kellemes mellékhatásai is vannak (jobb fürdőszobával például tovább élnek a lakók, egy luxus hálószoba eredménye a bőséges gyermekáldás, és így tovább). A házakat a bérlők természetesen lelakják, így tehát azokat időről-időre fel kell újítani. Ennek két módja van: fizetünk egy bizonyos összeget, vagy pedig odaküldünk egy karbantartó munkásunkat. Pénzszűke esetén a házakat eladhatjuk az önkormányzatnak. (Ilyenkor hamarosan lebontják, a parcella viszont a miénk marad, tehát építésre felhasználható.) De egyelőre még csak megépítettük, tehát keressünk bele lakókat, hiszen egyrészt bevételi forrásunkat a lakbérük fedezi, másrészt ha túl sokáig áll bérlő nélkül egy ház, gyönyörű kétméteres csalánok költöznek be – aminek viszont a szomszédok nem fognak örülni...

BÉRLŐK (NEM EMBEREK...)

A megállapítással majd sokan egyetértetek egy játék után. A bérlőkkel csak a baj van, mert állandóan kukorékolnak valamiért: nagy a zaj a szomszéd gyárban, fákat akarnak a kertbe, csótányok vannak a szomszédban, csökkentsük a lakbért – ha pedig nem teljesítjük valamelyik kívánságukat a megadott határidőre, képesek bepanaszolni bennünket az önkormányzatnál, ami természetesen súlyos rosszpontokkal jár. A problémák jó része orvosolható a Gadget Factoryban gyártott cuccokkal, ha viszont nagyon visítoznak a lakbér miatt, akkor akár ki is rughatjuk őket. Ilyenkor rendszerint búcsúzóul felgyújtanak pár szobát, amit célszerű egy karbantartóval gyorsan eloltatni. Akárcsak a házakból, bérlőkből is öt különböző szintű van: az egyes szintű faházakba például skinheadeket vagy segédmunkásokat költöztethetünk, a kettes szintűekbe punkokat vagy egyetemistákat, míg az ötös szintűekbe már tőzsdeügynököket és milliomosokat is. A lakók és a házak szintje között vertikális az összefüggés, tehát egy milliomos nyilván nem költözik be egy faházba, viszont egy skinhead remekül elvan egy Tudor-korabeli udvarházban. A bérlőknek van egy bizonyos – rövid – élethoruk, aminek letelte után szépen angyalkákká válnak, és a házak is mét kiadható lesz. Addig viszont érdemes különleges műveletekkel boldogan tartani és szaporodásra bírni őket, mert bérlőkre a későbbiekben is szükségünk lesz. (Illetve bérlőkre tulajdonképpen nem, csak a pénzükre – de a kettő sajnos együtt jár.) Ehhez lehet próbálkozni például erotikus dalocskák dúdolgatásával, de ha ez nem vezetne sikerre, akkor megkísérelhetjük például a szobák fejlesztését (a munka végeztével mindig hívjuk vissza a munkásbrigádot, mert egy lakó sem szereti, ha vidám építőlegények feleslegesen vihánccolnak a kertjükben) és a különféle csecsebecsék kiutalását a Gadget Factoryból – lakbércsökkentést csak a legvégső esetben. Mondjuk nem akkor lehet, hogy van ház, viszont nincs bérlő. (A fordított eset is gond, de az nem akkora...) Ilyenkor a bázisunkon levő munkásokat átkonvertálhatjuk bérlővé.

EMBEREK

Óh, most jönnek a mi kis drágaságaink! Ha beni vannak egy épületben, a ruhájukra utaló színű zászló lobog a kéró mellett, fönnen hirdetve egyebek közt a létszámukat is. Alapvető típusuk a munkás (Worker), csini zöld gatyóban. Ugyan nem a gatyó teszi, de át lehet konvertálni őket bármivé, ha a bázison vannak. Másrészt munkás a munkavezető (Foreman), aki egy roppant képzett munkás: jóval gyorsabban dolgozik, mint az átlag, továbbá

A bérlők arcképcsarnoka a családi Móselyalbumukat idézi

Commune

Piss & Love! Vajon milyen akcióra küldjem az én derék hippimet?

Ebbe a katricába két egyetemista költözött, de úgy látom, még nem volt idejük szaporodni egyet

A Gadget Factoryban elkészítő készletekkel halmozzák fel minden apróságból

csapatokat lehet rendelni hozzá – ilyenkor a munkást mozgatva a csapat is mozog. Egy speciális munkás a szakállas karbantartó (Repairman), aki pont olyan, mint anyám volt. (Félreértések elkerülése végett: anyám sohasem viselt szakállat – kisded koromban karban tartott.) Ő javítja az épületek rongálódásait, továbbá eltelítja a távozó bérlők által gyűjtött örömtűzeket. Mozgatásának két módja van: vagy kiküldjük egy direkt célponthoz, vagy bekapcsoljuk az automatikus javítást és akkor őrjáratot tart (na persze egy egész várost nem tud karban tartani). A lehető legspeciálisabb fajtája az embereinknek a gengszter, akinek specialitása bizonyos esetekben bontakozik ki – mint azt egyébként már volt szerencsénk az intróban is megtekinteni. Akárcsak embereink többi típusánál, nála is használható az Attack parancs, amelyre egyebár a kiválasztott csoport betámadja a kijelölt delikvenst. Ilyen műveletre számos alkalom kínálkozik, de csak egyet említek: ha konkurrenciával játszunk, gyakran előfordul olyan eset, hogy egy csúnya, rossz gengszter bácsi besétál valamelyik gyárunkba, és megdézsmálja a készleteinket.

Ha simá munkások erednek a nyomába, akkor vagy utolérik, míg eljér a házáig vagy nem. Ha utolérik, akkor vagy agyonverik – vagy nem. Nahátmost: ha mi szép és jó gengszter bácsijaink erednek a nyomába, akkor vagy utolérik, míg hazaér – vagy nem, de akkor viszont betámadják a házában (mer'hogy ők olyat is tudnak ám). Ha betámadták a tolvajt, akkor vagy visszakapjuk a cuccot – vagy visszakapjuk a cuccot, ugyanis a gengsztereinknél pisztolynak látszó pisztoly van, ami a hírek (mármint a Rendőrségi Hírek) szerint enyhén ártalmas az egészségre. ARRA még már végképp gondolni sem merek, hogy valaki nem jogos felháborodásában küldi a konkurencia területére a gengsztereket, csak pusztán a tréfa kedvéért...


Ebben a kommunában lakik az én drága jó hippim – míg be nem költöztetek hozzá pár skinheadet

EGYÉB ÉPÜLETEK

Ide egy pár spéci építmény tartozik, ami bérlőink/embereink épülését szolgálja. Már a második szintű házakkal együtt építhető Gadget Factory, amiről már sok szó esett: munkásaink itt gyárthatnak különféle csecsebecséket, amik orvosolhatják morcos lakóink boldogtalanságát (zajszigetelő ablak, tenyőfa a kertbe, riasztó, patkánycsapda, számlógép a kettes szintű stúdiókért, stb.). Ha van munkacsapat, akkor elég csak kattintgatva beállítani a kívánt mennyiséget, és a fiúk mindent szépen legyártanak. A gyár szintén upgrade-elhető, és akkor újabb ketyeréket is lehet nyomatni. A Police Station szintén Cement Yarddal építhető, és természetesen az hivatott vigyázni területünk védelmét különféle ge-

sok árnyék ellen. Pontosabban nem ez, hanem a benne levő rendőrök. Ezek a kettes szintű lakók csemetéiből lesznek. (Nagy karrier: apám punk, én meg rendőr vagyok. "Pogozunk és vétünk!") Az őrszoba egyben kétszemélyes fogdaként is üzemel, de később szükség lehet egy szép Prisonra is, ahol a letiltott rakoncátlan egyedek letölthetik hosszas szabadságvesztésüket. Hangulatos olasz kis étterem a Mamma's Pizza, melynek törzsközönsége kizárólag dígó maffiózókból kerül ki. Aki látta BÁRMELYIK Scorsese-filmet, annak esetleg támadhatnak ötletei, hogy a helyi Keresztapától milyen apró szívességeket lehet is kérni... A bérlők kikapcsolódását szolgálja egy szép kis Park, ami mellett igencsak szeretnek lakni is. Gyermekeik kikapcsolódását pedig a School szolgálja, ahol csemetéik megtanulhatnak leni... akarom mondani: írni, és nem minimális szintű bérlők lesznek belőlük. A munkásokat néha megviseli a kemény munka vagy az a tevékenység, hogy az ellenfél bérlőit verejük vetik naplósszal, és ilyenkor befekhetnek a Hospitalba, hogy a doktor bácsi segítő keze mielőbb visszairányíthassa őket fárasztó teendőikhez.




Amíg nincs sok épület, a karbantartó ráér lustálkodni is egy kicsit

SZÁMŰZÖTTEK A MAD MAGAZINBÓL

A csótányokról és a tolvajról már esett szó, de egyes bérlőink között szárt akad még egy pár érdekesebb darab – bár sajnálatos módon az ellenfél emberei között is. Hét különböző típusuk van, és akkor válnak használhatóvá, ha megépítették azt a típusú lakhelyet, amiben tanyáznak (a hippinek például a kommunát). Ha egy ilyen mandrókra kattintunk, akkor megjelenik 3-4 "speciális" elfoglaltsága, amellyel romba dönthetjük ellenfelünk bérlőinek idegrendszerét, nemkülönben házait, gyárait, stb. A hippi például tüntetést vagy utcabált rendez, a bohóc "viccelődik" (az ablakon bedobott dinamitrúddal), a szellem zombikat támaszt, az ámokfutó ámokot fut, a NMCS-k randalíroznak és a járókelőket terrorizálják, a tolvaj pedig különféle cuccokat lop. A kedvencem azonban Mr. Fixit, a pokoli karbantartó, aki egyszemélyben víz-, villany- és gázszerelő, és bármely szakterületén képes elrontani bármely működő készüléket. (Ebben a működésében egyébként roppantul emlékeztet engem egy Martin nevű személyre, akinek hasonló jellegű tevékenysége hosszú lustaságba már az Egyenlítővel vetekszik...)

AMIT KIHAGYTAM...

Nem esett még szó a bankáról, ahol a különböző pénzügyi műveletek és a statisztikai műveletek zajlanak, a bónusz épületekről az ötödik szint felett (Tóli Palota, gótikus templom, stb.), a bónusz bérlőkről (minden szint ötödik bérlője valami különleges figura), az ikonokról (arról talán nem is kell, mert bármelyikre mutatsz, az infosor megmondja mit csinál) – meg még biztos egy csomó dologról, ugyanis enyhe amnéziában szenvedek. (Hol is tartottam?) Nem baj, nem is fontosak.

HEJHÓ!

Szóval ilyen a Constructor. Sim City – Theme Hospital-látó, de annál játszhatóbb és kissé lököttebb kivitelben – ami nálam nagy szó, hiszen mindkét "elődöt" igen előkelő helyet foglal el a top listámon. Nagyon jó ötlet volt, hogy az üzleti szimulációt megfűszerezték egy kicsit a maffia és a bolond bérlők hóbortjaival – hálóban játszva biztos elkeseredetten megszüntet majd egynéhány évtizedes barátságot. A grafika és a zene úgyszintén nagyon el van találva: bármelyik szereplőre kattintva a bal felső sarokban megjelenik róla egy rakás info és természetesen egy mókás kis animáció, amely mutatja, hogy épp mit csinál (a szobát festő munkás például vidáman fütyörészik, a munkavezető bácsiuga mobiltelefonál, a svábbogár pedig bájosan integet). Szerintem az egész úgy jó, ahogy van, leszámítva két apróságot: a gép ellen játszani kicsit horror, továbbá igen könnyű teragadni bizonyos szinten. Na, akkor menjetek szépen Constructorozni, egyébként meg üdvözöljük beméteket a Demszky!

CoVboy

constructor	Kiadja: Acclaim
LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENEBONA	

486DX2/66, 8MB RAM, 4xCD, SB

✓ Minden tökéletesen a helyén van ● nagyon kretén ● hetekig lehet nyomni ✗ egy kennnabb CD-ről az animációk kicsit lelassítják a játékot ● a gép ellen csak mezszelistákat ajánlott

93%

BLAST CORPS

BUMMHADTEST

Néha a rombolás is életet menthet. De hogyan? Erre kapunk választ az egyik legújabb N64-es játékból, a Blast Corpsból. A helyzet a következő: két kiselejtezett nukleáris rakéta – miközben egy biztonságos helyre próbálják szállítani őket – út közben megsérül, és radioaktív anyag kezd belőlük szivárogni. A töltetek állapota annyira veszélyessé válik, hogy egy kisebb lökés is robbanást okozhat – akár a régi, híres filmben, a "Félelem bérében". Csakhogy itt nem csupán néhány sofőr, hanem az egész emberiség sorsa forog kockán. Az automatizált hordozójármű a meghibásodást követően egyenes pályára áll rá. Igen ám, csakhogy ez a képzeletbeli egyenes egy halom épületet, és még néhány folyót is keresztülszel. Mit lehet ilyenkor tenni? Itt már csakis a rombolás mesterei, a Blast Corps emberei segíthetnek. A Blast Corps egy olyan jól képzett technikai egység, amelyet akkor vetnek be, amikor gyors rombolásra van szükség. A feladatunk tehát nem más lesz, mint a rendelkezésre álló eszközökkel a földdel egyenlővé tenni mindent, ami a kamion útjába akad. Az idő sürget, minden másodperc számít!

Bevallom, amíg csak híreket hallottam a Blast Corpsról, el sem tudtam képzelni, hogy lehet elnyújtani az esztelen rombolást jónéhány pályán keresztül. A játék azonban jobb mint vártam, mert az akció egyáltalán nem egyhangú: a rengeteg járműnek, és a velük való bánásmód eltérő technikáinak köszönhetően a pusztítást szinte művészetté formálták, néhol az akció már logikai fejtörőbe csap át. Minden küldetést egy meghatározott járművel kezdünk, bár a kis zöld ruhás emberünkkel menet közben majdnem mindig át kell szállnunk valamilyen másik gépbe. (Kiszállni a Z gombbal lehet.) A csapatunk felszereléseiből többnyire egy hatalmas teherautót (azaz egy monstertruckot), vagy egy bulldózert fogunk igénybe venni. A monstertruckkal jókorákat tudunk farolni: a kocsi oldalát használva pillanatok alatt összedönthetjük a házakat. (Az akciógomb az R.) A bulldózerrel leginkább robbanóanyagos ládákat kell tologatnunk. Ezek a megmozdításuk után – egyedileg eltérő időket követően – automatikusan robbannak, de ha falnak toljuk őket, azonnal meglesz a detonáció. Szintén így tologathatjuk a különböző formájú tömböket, melyekkel az árkokat lehet betemetni.

Lássuk a további felszereléseket! Buggyt például akkor kapunk, ha valahova sürgősen kell odaérnünk. Ezt "munkagépként" használni csak az épületekre való ráugratással érdemes. A Rocket Crusherrel viszont annál inkább lehet pusztítani: megfelelő üzemanyag felhasználásával a csuklós jármű kétfelé kicsapódó oldala egy löket-tel intézi el a falakat.

A motorkerékpárhoz szintén nünk kell muníciót, ezzel ugyanis hagyományos értelemben bombázhatjuk a házakat. További eszköz még néhány mech robot is, amikkel egyszerűen szétzúzhatjuk a tereptárgyakat – közülük a J-Bomb még repülni is tud. A saját járműveinken kívül azonban időnként bónuszautókba is beszállhatunk, mint például rendőrautóba vagy furgonba, ezek – miután megtaláltuk őket – a kiegészítő pályákon is aktívak lesznek, tehát versenyezhetünk velük. Még érdekesebbek viszont a civil gépek! Ha úgy hozza a sors, darуval kell rakodnunk, komphajóval kell odébbállnunk, s még vonatot is vezethetünk. Ez utóbbi kettőnél a dollárjaink alatt megjelenő arc fogja jelezni, ha úgy álltunk be valahová, hogy lehet rakodni.

Ha már nagyon megy a játék, a sima út megteremtésén kívül elkezdhetjük gyűjtögetni a bónuszokat is, mivel – mint minden Nintendo-játék – ez az anyag is jól el van látva különféle extrákkal és bónuszpályákkal. A már kész szintekre bármikor visszamehetünk és 100%-osra növelhetjük a eredményünket, méghozzá úgy, hogy valamennyi épületet leromboljuk, ezzel egyidőben kiszabadítjuk az összes túlélőt, továbbá bekapcsoljuk az RDU-kat (radioaktivitást mérő eszközök, apró kis piros lámpák). Az RDU-k mellesleg sokszor megmutatják a helyes útirányt vagy rejtett átjárókhoz irányíthatnak minket. Nos, ha az említettek mindegyike megvan, akkor jön a Level Completed felirat, de ennek ellenére még tovább is kutathatunk parabolaantennák után, amik a bónusz szintekre nyitnak átjárókat. Az ilyen szintek legtöbbször egyszerű, időre menő versenyek, de van például egy PacMan-pálya is, ahol a legendás játék hőseit haszonjárművekkel cserélték le. Minden szint után a gép automatikusan állást ment a kártyára, de csak akkor, ha a sárga Blast Corps kamionba szállunk be (vagy befut időközben a vontató), és nem pause menü a kilépés pontját használjuk. A gép csak egy állást jegyez meg, amit a későbbiekben a gép bekapcsolása után a Startot nyomva tartva tudunk törölni. Amennyiben vesztünk, frankón a rakéták szemszögéből nézhetjük újra a bénázásunkat: ilyenkor remekül érzékelni, hogyan futottunk ki az időből.

Ha már az összes fő szinten áthaladt a veszélyes szállítmány, hat tudóst kell megkeresnünk, mert ők fogják kontrollálni a detonációt. Amikor egyiküket megtaláljuk, már könnyebb lesz a dolgunk, hiszen beszélgetés közben mindig utalnak a kollégák tartózkodási helyére, sőt, még némi útbaigazítást is adnak. (Például azt, hogy az Argent Towers-pályán lévő metrónál – ahol a felszínen van egy jelzőfény – fekszik egy rejtett megálló. A játék teljesítését tulajdonképpen a hat tudós felkutatása jelenti, de elárulok egy titkot: ráadásként még egy eltévedt űrrepülő leszállópályáját is biztosítanunk kell, sőt, még a világűr távoli pontjain is akad megbízás.

A program N64-es viszonylatban átlagos grafikával rendelkezik. Nagyon tetszett, hogy a kamera – az állítható nézetek mellett – nem merev, hanem mint egy jó operatőr, a gép a terepviszonyoknak megfelelően közelít rá az akcióra. A játékmenetet tekintve viszont roppant idétlenül néz ki, hogy miközben betonépületeket zúzunk össze, bulldózerünk fennakad egy cingár fán... Végül jöjjön néhány tipp: amikor járművet váltunk, körültekintően parkoljunk le, mivel velem is megesett, hogy amikor átszálltam a bulldózerbe és már minden akadályt elhárítottam, váratlan robbanáshoz távolodott el a kamera: ottfelejtettem az útban a buggyt. A motorkerékpárral koncentráljunk a lövés magasságára: ha a hajót lőjük, egy keréken feljebb tudunk célozni.

V.Z.

A vonatozás után most buggyzni támadt kedvem

A motorkerékpár bombáival hamar lángba boríthatjuk a terepet

J-Bomb jetpackje segítségével a magasban szárnyalok

A rakétaszállítót megelőzve gyorsan biztosítani kell az útját

blast corps — Kiadja: Nintendo

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

NINTENDO 64

✓ Kihívást jelentő pályák • ösztönző bónuszrendszer
✗ a fák sérthetetlenek • néhol be lehet ragadni

80%

SZANASZÉT VERVE!

Aki behatóbban foglalkozott már videojátékokkal, annak számára bizonyára nem ismeretlen az a lelkiállapot, amikor az ember legszívesebben joypad helyett egy hatalmas kalapácsot ragadna, és minden keze ügyébe akadó eszközt ripityára zúzna. A Trash It! alkotóinak fejéből is valószínűleg ilyen hangulatban ringatózva pattanhatott ki az ötlet: mi lenne, ha egy játékban végre díjaznák a vandalizmust?

Külsőre a Trash It egy hagyományos platformjáték jegyeit viseli magán: egy kis overalles, dagadt pasassal 2 dimenziós parallax scrollozású játéktéren mozoghatunk. Hősünk mulatságos animációval rántja elő zsebéből hatalmas kalapácsát vagy bújik be sisakja alá – a grafikusok kifogástalan munkát végeztek. A terep tetszőlegesen zoomolható, a háttérben pedig gyönyörű 3D-s helyszínek láthatók: az első pályán, a roncstelepen például egy markoló rakodik. A feladat roppant egyszerű: kalapácsunkkal minden utunkba kerülő kacatot és ócskaságot össze kell zúzni, s ha marad még időnk, a törmeléket össze kell porszívóznunk. Ez így önmagában persze még nem lenne túl izgalmas, de a romboló munkát nem lehet csak úgy kutyafuttában elvégezni: ügyelnünk kell, hogy például a kőhalmokat és egyéb építményeket úgy döntsük össze, nehogy ránk omoljanak, vagy ha mondjuk egy tárgyat később lépcsőként is hasznosíthatnánk (mint például egy polcos szekrényt), azt ne törjük össze idő előtt. Ha végeztünk, vagy túl kevés az időnk, nem szabad elfelejtenünk a műszak végét jelző csengőt megszólaltatni!

A játék a távoli múltban, még jóval a ma ismert univerzum keletkezése előtt játszódik, az ún. Timmy Világban. Ez nagyon hasonlít a mai világhoz: ugyanúgy felkel és lenyugszik a nap, ugyanúgy változik az időjárás, ugyanúgy hatalmas ipari létesítmények lepik el az egész planétát… azaz hoppá, ez az egy dolog másképp van: ezt ugyanis a Timmyk megakadályozzák. A Timmyk apró, kalapácshoz hasonló lények, akiket az evolúció termelt ki: ahol rombolni lehet, ott nyomban felbukkannak. Nos, ebben a kissé agyalágyult világban egy még elvetemültebb címe, egy őrült tudós egy veszedelmes terven dolgozik. Dr. Moonbeam legújabb ötlete az, hogy az egész univerzumot apró kockacukorrá sűríti és megissza a teával. Ehhez a tervhez akarja felhasználni a Timmyk különleges energiáit, akiket már csapdába is csalt.

Na persze Jack Hammer – aki még a Timmyknél is jobban ért a pusztításhoz – ezt nem hagyhatja annyiban. Jacket irányítva dolgunk nem más, mint hogy áttörjük a doktor építményeit és az ördögi varázslatai által megerősített kapukat.

Amikor elindítjuk a programot, három játékmód közül választhatunk. Az első kettő több játékos módot jelent, megfelelő adapter segítségével akár négy játékos üzemmódot is. Ezek a meccsek legalább olyan szórakoztatóak – ha nem szórakoztatóbbak – mint a Quest mód. Amikor például valaki belecsúszik a sisakjába, egy másik figurával fejbe kólinthatjuk, vagy ilyenkor akár fel is vehetjük, s eldobhatjuk, mint egy tárgyat. A Battle módnál az a lényeg, hogy ki csap rá leghamarabb a kijáratot jelző csengőre, míg az Arcade módban csapatokat lehet alkotni (max. négyet), s egymást segítve kell megoldani a pályákat.

A harmadik (Quest) mód jelenti a "kaland" módot: itt szintről szintre haladva kell szembeszállnunk Dr. Moonbeammel. A szintek mindegyike 10 pályából áll, félúton és a végén egy-egy kapuval. Feladatunk nem csupán a csengők felkutatása: minél több Timmyt kell elkapnunk, akik a széttört tárgyakból bukkannak elő. Ha felporszívózzuk őket, értékes Timmy pontokhoz jutunk, amelyekből egyre jobb kalapácsokat vehetünk. Ha a Timmyket kilapítjuk és csak ezután szippantjuk fel őket, dupla pontot érnek. Vigyázat: egy idő után feltápászkodnak, s ha ismét rájuk csapunk, elhaláloznak. A kalapács-boltot a térkép képernyőjéről, a Start lenyomásával hívhatjuk be, amire szükség is lesz, mert a szint végi kapuk áttöréséhez mindig a kapható legjobb kalapáccsal kell rendelkeznünk. A pályákat annyiszor játszhatjuk újra, ahányszor akarjuk, folytatási lehetőséget csak akkor vesztünk, ha kifutunk az időből. Ha rákattintunk egy pályára, láthatjuk, hogy mennyi Timmyt gyűjthetünk onnan be, s azt is, hogy mennyit kell fizetnünk a belépésért. Ez az összeg mindig annyi, amennyit előzőleg a pályán már felvettünk, tehát az első nekifutásnál mindig nulla.

Ahogy egyre előrébb jutunk, újabb és újabb tárgyakkal ismerkedhetünk meg. A mérleghintával és a hozzá tartozó súllyal például magasabb helyekre ugorhatunk fel. Az ágyút megtöltve iszonyú nagy rombolást végezhetünk. A gyertya nélküli tortát, azaz a plasztikbombát egy hasadékba behelyezve pedig apró szilánkokra robbanthatjuk még a legkeményebbnek tűnő falat is. Persze vannak ellenfelek is: néhány könnyen agyoncsapható tüskés szörnyön kívül a repülő csészealjak fogják a legtöbb bosszúságot okozni, ezek ugyanis elrabolják a már kiszabadított Timmyket. Ha engedi az időnk, várjuk meg, amíg leszállnak, és törjük szét őket. Az irányítást és a tárgyak pontos használatát most nem részletezem, ugyanis minden helyszín legelején beléphetünk egy demó pályára, ahol a gép minden dolgot bemutat.

A Trash It nem is annyira az ügyességünket, mint a logikánkat teszi próbára. Bár nincs túl sok használati tárgy, a meglévőket olyan ötletesen bonyolították a pályákon, hogy sokszor csak tíz-húsz próbálkozással jövünk rá, hogy hogyan juthatunk el bizonyos helyekre. A programmal mellesleg két bónuszjátékot is kapunk (csak úgy "free"): a töltögetés alatt véletlenszerűen előbukkanó vakondok buksiját csapkodhatjuk, vagy TV-focizhatunk egymással. Ha a Trash It nem is lesz az év játéka, az ötlet mindenképp eredeti, a logikai játékok kedvelőinek nyugodt szívvel merem ajánlani.

V.Z.


Két kis ember nagy szerszámmal


Az örökkig tartó kalapálás helyett célszerűbb az ágyút igénybe venni


A látszat csal: ez itt nem egy viking McDonalds, hanem egy szintek közötti kapu

A név kötelez: Jack Hammer akcióban

trash it — Kiadja: GT Interactive

LÁTVÁNYOSSÁG	6
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	6
ZENEBONA	

PLAYSTATION

✓ Sajátos ötlet • aranyos animációk • négy játékos mód
✗ Kicsivel több használati tárgy nem lett volna rossz

81%

ŰRSÉGVÁLTÁS



Ez most folytatás vagy valami teljesen új? Három évvel ezelőtt a Sierra óriási meglepetéssel szolgált, amikor egy Sim-típusú városépítő, gazdasági szimulációval állt elő. A program mind megvalósításában, mind ötleteiben tökéletes volt, és egyszerűen berobbant a köztudatba. Akkor egy 200 fős telepes csapatot kellett eljuttatnunk egy Föld típusú bolygóra, s ott megalapoznunk az emberiség jövőjét. Az Edennek nevezett település azóta túljutott virágkorán, s ahogy az lenni szokott, a fényt viszálykodás, széthúzás követte. A népesség egy része kivált, és megalapította saját városát, a Plymouth-t. A két telep egyre távolabb került egymástól, majd egy napon minden kapcsolat megszakadt. Senki sem gondolt arra, hogy egy megjósolhatatlan katasztrófa fogja majd újra egymás mellé sodorni a régi barátokat.

A játék a három év alatt rengeteget változott, fejlődött. Akkor teendőink az építkezésre, kutatásra és a rend és jólét fenntartására korlátozódtak – most viszont ezeken túl megjelenik a háború. A felület jelentős változáson ment át. Az első részben a bolygónak csak egy egész kis területét láttuk a képen 3D-ben, s ott gyönyörű, a föld alatt több szint mélységbe lenyúló komplexumokat építhettünk. Most felülről látunk egy jóval nagyobb részt, s a felszín alatt semmi teendőnk nincs. Így valószínűleg sokat gyorsult a játék, de a harmadik dimenzió nekem hiányzik. A felhasználható dolgokban viszont hihetetlen szabadságot kapunk. A több, mint 140 különböző épület és jármű végtelen sok egymástól különböző feladatot és játékmenetet jelent. S ezt az igényes, összetett szimulációt egészíti ki a valós idejű háború, melyben a C&C-ből ismert irányítással csapnak össze a fantázia legfantasztikusabb szüleményei.


Kicsit egyhangú a táj, viszont hatékony

Az első rész nagy hibája volt, hogy egy idő után öncélúvá vált a játék. Azoknak, akik a konkrét feladatokat szeretik, az Outpost 2 kampány játékában minden pályán egy sor apróbb, de jól meghatározott problémát kell megoldanunk. Ezekről a feladatokról egy hosszú listát kapunk, s folyamatosan nyomon követhetjük, hol tartunk bennük. A következő pályára csak akkor mehetünk tovább, ha a lista minden pontját kipipáltuk. Fontos, hogy felfedezett ismereteinket visszük tovább a következő pályára és amit valahol elmulasztottunk, azt később pótolnunk kell. Akik pedig a hosszabb távú tervezést szeretik, kolónia módban nézhetnek szembe a rájuk leselkedő veszélyekkel. Ilyenkor szép nyugodtan építgethetik településüket, a végső cél egy bizonyos népesség elérése vagy egy új bolygó benépesítésére induló csillaghajó felépítése. Több játékos esetén csak kampány módban játszhatunk, Interneten vagy helyi hálózaton keresztül.

A programot három nehézségi szinten játszhatjuk, melyek között a bányák gazdagságában, a katasztrófák gyakoriságában, valamint az ellenséges seregek erejében van különbség.

LAKOSOK

A telep lakosait három nagy csoportba – gyerekek, dolgozók és tudósok – oszthatjuk. A gyerekek véletlenszerűen születnek és csak akkor maradnak életben, ha a telepen működik egy gyerekgondozó (Nursery). Ezután jöhet a kötelező tanulás, és a kölykök az egyetem (University) elvégzése után végre munkásokká válnak. E munkások egy része működteti a telep épületeit, a többit pedig egy újabb egyetemi kurzusra beíratva tudósokká képezhetjük ki. Ők az iskolákban, kórházakban és laboratóriumokban fognak dolgozni, de egy kutatót természetesen normál munkások helyén is alkalmazhatunk.

Az emberek életét kórházakkal és jókedvük fenntartásával hosszabbíthatjuk meg.

MORÁL

A lakosok boldogságát egy 0 és 99 közötti szám jelzi mely komoly hatással van az emberek munkájára, egészségére és a születések számára. A morált két módon változtathatjuk meg. A teleppel történő események, például egy új felfedezés vagy egy épület lerombolása csak rövid ideig hat. Érdekes viszont, hogy az ellenség kórházának lerombolása negatív hatással van. Emellett van néhány alapfeltétel, amely hosszútávon határozza meg a jókedvet. Ezek közé tartozik az újabb lakások, élelem, szórakozóhelyek, kórház, gyermekgondozó, egyetem, katasztrófa előrejelző, szemétfeldolgozó iránti igény, valamint a használaton kívüli épületek, a munkanélküliek és a munkásként használt tudósok száma. Ezek közül némelyek már az első pillanatban, míg mások csak a játék előrehaladtával válnak fontossá.

KAJA

A farmok normál esetben 40 telepest látnak el élelemmel, a fölösleges kaját pedig a korlátlan kapacitású központi raktárakban tárolják. Amennyiben viszont kevés az élelem, embereink éhen halnak, arról már nem is beszélve a gyerekek és tudósok a legkevésbé ellenállóak).

[illegible]

A telep legtöbb épülete csak a fúziós, geotermikus és naperőművek termelte energiával üzemel. Az energia továbbításához az épületeknek nem kell egymással közvetlen kapcsolatban lenniük, így az erőműveket érdemes a többi épülettől kicsit távolabb felépítenünk.

Azok az épületek, melyek nem kapják meg az összes szükséges energiát, azonnal leállnak. Ilyenkor érdemes a kevésbé fontos épületeket kikapcsolni, amíg a következő erőmű el nem készül.


Nagy a nyüzsgés errefelé

[illegible]

A térképen az érclelőhelyeket kis fehér pöttyök jelölik. Ezeket először meg kell vizsgálnunk (Robo-Surveyors), majd ki kell alakítanunk a megfelelő bányát (robo-miner). A kibányászott ércet aztán teherautókon a kohóba szállíttatjuk, ahol feldolgozzák. Az elkészült fémet a kohókban és speciális raktárakban tároljuk. A leállított raktárak tartalmát automatikusan átszállítják valamelyik másikba, ami pedig nem fér el ott, az elvész. A tárolt fémet a raktárakban teherautókra is tehetjük.

A telepen minden építkezéshez, javításhoz és gyártáshoz fémre lesz szükségünk. A gyártás csak akkor kezdődik meg, amikor az összes szükséges fém már rendelkezésünkre áll.

A bolygón két különböző – általános és ritka – ércet találunk, melyeket külön kohókban kell feldolgoznunk, és külön kell tárolnunk is. Ritka érceket csak tudományos fejlődésünk egy magasabb szintjén leszünk képesek előállítani.

ÉPÍTKEZÉS

Épületeink nagy részét a házgyárban (Structure Factory) előállított darabokból kell összeszerelnünk. A darabokat szállítását és összeszerelését is speciális teherautók (ConVecs) végzik el. Az épületeket csak üres és járható területre tehetjük. Ha a munka kezdete előtt dózerrel leszmírjük a talajt, sokkal hamarabb elkészülünk. Az épületek körül egy sávot mindig szabadon kell hagynunk, ahol a járművek közlekedhetnek. A legtöbb házat alagúton keresztül össze kell kötnünk a település központjával (az erőművek kivételek). Ezt az alagutat használják majd az emberek, az élelem és a feldolgozott fémek szállítására. Az új épületeket jobboldali és alsó kivezetésükkel köthetjük be a már meglévő hálózatba. Ha viszont valamelyiket távolabb helyezzük el a többitől, az összekötő alagutakat is nekünk kell megépítenünk.

Épül-szépül a telep, lassan benépesedik a bolygó

Van néhány épület, főleg a bányák, melyek nem házgyárban készülnek, hanem speciális járművek (Robo-Miner és

GeoCon) alakulnak át szükség esetén. Ezeket a csodákat a járműgyárakban (Vehicle Factory) állíthatjuk elő és mindegyiket csak egyszer használhatjuk fel. Ezeket az épületeket csak speciális pontokra, feltárt érclelőhelyre, feltörő gejzírre tehetjük.

GYÁRAK

Telepünk számára mindent 5 különböző gyárunkban állíthatunk elő. A cikkek listája kezdetben elég rövid, de ahogy újabb ismereteket fedezünk fel, úgy lesz egyre nagyobb a választék. Ha a listában valamelyik termékre ráállunk, a státuszsorban láthatjuk mennyi normál és különleges fém kell a gyártáshoz. Ha a megkezdett munkát leállítjuk, a szükséges fémek fele visszakerül a raktárba, a többi pedig elvész. Az elkészült dolgok megjelennek a gyár mellett (járművek), bekerülnek a raktárba (ha mind a hat hely betelt, nem indíthatunk el újabb feladatot), vagy a telepesek azonnal szétosztják maguk között (ezek a telep moráljára vannak jótékony hatással).

KUTATÁS

A laborokban végzett munka határozza meg telepünk technológiai fejlődését. Egy laborban mindig egy témával foglalkozhatunk, s beállíthatjuk, hány kutatót rendelünk a feladathoz (ezt menet közben is változtathatjuk). Egy kutatás befejezésével egyrészt új termékek jelenhetnek meg a gyárakban, másrészt újabb felfedezendő ismeretekkel egészül ki a labor listája. Ha a kutatást menet közben leállítjuk, a témán addig végzett munkánk elvész.



Az épületek háromféle állapotban lehetnek. Ha minden rendben van, normálisan működnek (Active). Előfordulhat azonban, hogy valamelyik gyárra nincs szükségünk és az ott dolgozókat, valamint az energiát máshol jobban ki tudjuk használni. Ilyenkor az épületet ideiglenesen kikapcsolhatjuk (Idle). A dolog másik haszna, hogy kikapcsoltan az épületet kevésbé viselik meg a különböző katasztrófák. Végül, ha egy épület működéséhez nincs meg minden feltétel, az automatikusan leáll (Disabled). Ennek oka lehet komolyabb sérülés, akadozó energiaellátás, a központtal való alagútkapcsolat megszakadása, vagy a munkások, kutatók hiánya. Érdekes, hogy ha például nincs elég tudós, a gyár továbbra is használja az energiát és leköti a munkásokat, de semmire nem használható. Ezért érdemes ezeket az épületeket kikapcsolni és csak a hiba elhárítása után újraindítani. Az aktuális állapotot a térképen zöld, szürke, vagy villogó piros lámpa jelzi.


Úgy látom, megint egy "egyszerűbb" küldetésbe bonyolódtam...

JÁRMŰVEK

Járműveinket egyenként vagy akár csoportosan is mozgathatjuk. Ha a csoportban azonos típusú gépek vannak, akkor bonyolultabb parancsokat is adhatunk nekik, míg vegyes társaságnál csak az alaputasítások működnek. Fontos, hogy a járműveket robotok irányítják, akik a parancsokat a központból kapják.


Aha! Némi C&C-feeling is bejátszik a dologba

Amennyiben a telep központja nem működik, a robotok saját agyuk után mennek, ami lassabb és bizonytalanabb működést eredményez.

Mivel közel harminc különböző gépünk lehet, s mindegyiknek vannak speciális utasításai, így csak néhány fontosabbat emelnék ki. A teherautók képesek két célpont (pl. a bánya és a kohó) között ingázni és a földet elborító roncsokat összegyűjteni. A tankok őrjáratoznak egy kijelölt útvonalon vagy egy épület körül, néhány gép pedig képes megjavítani valamelyik társa vagy egy épület sérülésefit. Külön eszközünk van alagutak és falak építésére, a talaj elsimítására, gyárak felépítésére és lerombolására. A pókok pedig képesek egy harcképtelenné tett ellenséges gépet a mi oldalunkra átállítani.

A járművek sebessége erősen függ a terület minőségétől. Érdemes ezért a gyakran használt útvonalakat dózerrel lesimítanunk, mert így rengeteg időt nyerhetünk.

Gépeink közül csak kettő (teherautó és ConVecs) képes rakományt hordozni. A bányák és kohók dokkjában automatikusan elvégzik a rakodást, míg a gyárakban és raktárakban nekünk kell a ki- és bepakolásról intézkednünk. Több játékos esetén a teli teherautókat más játékosoknak is eladhatjuk.

SÉRÜLÉSEK

Minden épületnek és járműnek van életereje (HP). Amikor ez elfogy, az egység megsemmisül. Az épületek maximális értékük 25 százaléka alatt már leállnak, s addig nem működnek, amíg meg nem javítjuk őket. A sérült járművek egyre lassabban mozognak, s nehezen reagálnak az utasításokra. A ConVecs teherautók, a pókok és a javító gépek az épületek teljes javítását elvégzik. A járműveket már csak az utóbbi kettő javítja, s azok is csak a maximális érték feléig (a teljes felújítást csak garázsokban végezhetjük el). A munka csak addig folytatódik, amíg van elegendő fém a raktárakban. Érdemes odafigyelni rá, hogy a fúziós erőművek normál használatuk során is sérüléseket szenvednek, és minél rosszabb állapotba kerülnek, annál valószínűbb, hogy felrobbannak (ezért kell ezeket a többi épülettől távolabb felállítani).

HARC

Az épületek és járművek nagy részének saját páncélzata van. A páncél azonban csak a nyers erővel támadó fegyverek ellen jelent némi védelmet, míg a trükkösebb támadások ellen nem. Egy megsemmisített épületben az ott dolgozók is elpusztulnak. Ezért a veszélyben lévő üzemeket előbb érdemes leállítani, bár lehet, hogy a folyó termelés fontosabb, mint egy-két ember.

Az Outpost második része több okból is tökéletes. Egyrészt sokkal egyértelműbbek a különböző részek közötti összefüggések, ezért aztán lényegesen játszhatóbbá vált a játék, mint elődje volt. Emellett a rengeteg új épület és jármű, a különböző megoldandó feladatok, a több játékos mód, valamint a csaták lehetősége még változatosabbá, izgalmasabbá teszi az egészet. Ehhez társul a kiemelkedő grafika – több, mint 60.000 képkockányi animáció köti össze az eseményeket – és a hangulatos aláfestő zene. Szóval csúcs. Nem szabad kihagyni.

outpost 2 — Kiadja: Sierra

LÁTVÁNYOSSÁG	6
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	6
ZENE BONA	A

P60, 16MB RAM, SVGA, WIN95

✓ Összetett • izgalmas • hosszú • szerteágazó játék
✗ nehéz abbahagyni...

88%

A HETES SZÁMÚ VÁGÓHÍD

7TH LEG

A Microprose név garancia a minőségre. E megállapítással gondolom mindenki egyetért, noha e nagynevű cég múltját is terheli egy-két sötét folt. Épp ezért igen nagy reményeket fűztem legújabb programukhoz, a 7th Legionhoz is. A világ minden égtája felé szétküldött prospektusok, faxok illetve demo verziók is arról tanúskodtak, hogy a játék a maga módján egészen rendkívüli lesz. A Microprose programozói ugyanis megkísérelték a lehetetlent: összehozni a stratégiai és akció játékok tökéletes keverékét, méghozzá nyakon löttyintve egy kis Red Alert-szósszal is. Érdekes elgondolás. Arról, hogy e nemes célt végül is sikerült-e a készítőknek megvalósítaniuk, már megoszlanak a vélemények. Jómagam például nem vagyok róla meggyőződve, hogy az efféle műfajok közti kutyulást mindenféleképp erőltetni kéne. A már megszokott Red Alertes irányítás például nem igen illik az akciójátékok változatos játékmenetéhez, e változatos játékmenet (ahol IGEN sok múlik a szerencsén) pedig az ámokfutás határára sodorhatja a stratégiai játékok kedvelőit. Mindezek ellenére kiváló játéknak tartom a 7th Legiont, készítőit pedig minden dicséret megilleti azért, hogy az egyre sablonosabbá váló software-piacon végre valami egyedivel és ötletessel is elő mertek rukkolni. Az efféle partizánakciók sajnos egyre ritkábbak.

Maga a környezetvédő felhangokkal átszőtt kerettörténet is szórakoztató olvasmány, a cselekmény a Földet az elviselhetetlen környezetszennyezés miatt elhagyó Kiválasztottak leszármazottai és a bolygójukat védő 7. légió között bonyolódik. A tét nem kevesebb, mint a Föld sorsa.



AZ IRÁNYÍTÁS

A játék irányítását a legnagyobb rosszindulattal se lehet túl bonyolultnak nevezni. Minden, a játék közvetlen kezeléséhez szükséges ikon illetve menü ráfért egyetlen képernyőre – túlságosan árnyalt és részletes irányítási rendszerre épp ezért senki se számítson. Egységeinket a Red Alertből már jól ismert módon mozgathatjuk: bal kattintás a kiszemelt fickóra, majd jelöljük ki a célpontját ugyanígy. Ami újdonság, hogy a bal gombot nyomva tartva egy kis menüből kiválaszthatjuk, hogy hősünk (avagy hőseink, mivel egyszerre több csapatot is kijelölhetünk) normál, agresszív avagy védekező harcmodorban közelítse meg a célpontot.

Gyalogos robomonok a "18-as vidám somme-i gyarat idézi

Az előbbi opcióhoz aligha szükséges különösebb kommentár, a kiválasztott egység egyszerűen odasétál a kijelölt helyre. Agresszív harcmodorban emellett még megtámadja az útjába kerülő ellenséges csapatokat is, bár a kijelölt útvonalról így sem tér le. A védekező harcmodor ennek pont az ellentéte, azaz "hősünk" messzire elkerüli az ellent, még a rugalmas elszakadás nevezetű hadművelettől (értsd: fejvesztett menekülés) sem riad vissza. A felderítésre kiküldött egységeinket érdemes ez utóbbi módszerrel mozgatni.



A rossz fiúk (természetesen vörösben) dülöngve masíroznak...

Egy csapat kiválasztását a jobb gombbal szüntethetjük meg, míg a Shift billentyű nyomva tartása mellett további katonákat rendelhetünk a csoporthoz. Ennél lényegesen egyszerűbb módszer, ha a bal gomb folyamatos nyomvatartásával egyszerre több egységet is kijelölünk – a már jól ismert kerethuzogatós módszerrel.

Csapataink mozgása kapcsán még annyit jegyeznénk meg, hogy katonáink nemegyszer elég furcsán értelmezik a "legrövidebb útvonal" fogalmat. Nagyobb csoportokban például mindig akad egy-két renitens, aki külön utakon jár – e külön utak pedig igen sokszor az ellenfél lövegtornyai illetve harckocsijai mellett vezetnek el.

A térkép a képernyő bal felső sarkában látható, érdekessége, hogy azokat a területeket, ahol már rég nem jártunk, szép lassan elborítja a köd. Maga az ötlet dicséretet érdemel, ám a ködképződés mértéke szerény véleményem szerint túl gyorsra sikeredett. Iszonyatosan idegesítő a bázist körülvevő területet ötpercenként újra felderíteni, nehogy meglepjen minket az ellenség.

A jobb felső sarokban lévő kis panelon láthatjuk a nálunk lévő kártyákat, ezekre később még részletesen visszatérek.

Néhány pályán a Red Alertből már ismert módon kommandóakciókat kell vezetnünk, mindössze néhány katonát irányítva. Hát ez mondjuk baromira nem hiányzott a játékból, mivel ilyen esetekben a cselekmény a "kijelölöm-merre-fusson-majd-kijelölöm-hová-lőjön" szintre korlátozódik.

ELŐLÉPTETÉSEK ÉS EGYÉB EXTRÁK

Mint arra már a bevezetőben is utaltam, a 7th Legion írói igen ravasz módon ötvözni akarták művükben a stratégiai és akció játékok legjellemzőbb vonásait. Különösen nagy hangsúlyt fektettek a változatos játékmenetre, s nyugodt szívvel kijelenthetem: eleddig kevés olyan stratégiai (vagy stratégiai jellegű) programmal találkoztam, ahol ilyen gyorsan megváltozhatnak az erőviszonyok.



A Greenpeace-aktivisták tiltakozása lendültek a napfényes tengerparton

Ez nagyrészt a különféle kártyalapoknak köszönhető, amik elvileg az ütközetek sorsát oly gyakran eldöntő véletlen eseményeket jelképezik. Maximum öt kártya lehet egyszerre birtokunkban, s a gép időről időre kioszt a szemben álló feleknek egy-egy lapot. A lapok gyakorisága egyébként változó, tehát a lopakodást jóval sűrűbben fogjuk megkapni, mint mondjuk az armageddont. Ötletes szisztéma, nemde? A gond csak az, hogy az egyes lapok erőssége hihetetlenül eltérő, így egy jó "leosztás" egész csaták sorsát döntheti el. Arról nem is beszélve, hogy elég néhány rosszul felhasznált kártya, s máris behozhatatlan hátrányba kerülünk ellenfelünkkel szemben. A gép pedig ilyenkor már nem szokott hibázni.



...míg a jók cammogva haladnak a sziklák hörvidében

Igen egyedi ötlet még az is, hogy a sok harcot megélt egységek folyamatosan fejlődnek – azaz új rangokat kapnak. Minél magasabb szintre lép a csapat (ezekből összesen négy van), annál gyorsabban mozog és nagyobbat lő az illető. Ez igazán érezhetően csak a harci robotok és nehéz harckocsik esetén jelentkezik, de nekem még így is nagyon tetszik a dolog.

A shoot'em up rajongók számára aligha jelentenek újdonságot a különféle eldugott helyeken feltűnő kis ládák, amikben mindenféle extrákra lelhetnek a szemfüles katonák. A legtöbb ilyen extra egyébként nemcsak arra hat, aki felvette, hanem mindazon csapatokra is, akikkel együtt mozgattuk a fickót. Ezt mondjuk érdemes maximálisan ki is használni... Az efféle extrák igen változatos képet mutatnak: van itt minden az előléptetéstől kezdve egészen a gyorstüzelésig.

Némelyik igen furán hat egy alapvetően stratégiai játékban, de hát a 7th Legion már csak egy ilyen érdekes program.

Nem szóltam még a különleges feladatokról (Special Orders), amiről a képernyő bal oldalán olvashatunk egy rövid ismertetőt. Egyszerre csak egy ilyen feladatunk lehet, s ha lejárt a teljesítésére járó időnk, a gép újat sorsol. Egyébként nem kell túl bonyolult misszókra gondolni, a legtöbb esetben egy bizonyos épület megsemmisítéséről vagy meghatáro-

zott számú ellenséges csapat kiirtásáról van szó. A feladatokért járó jutalom egyébként egy igen komoly, 30-40.000 kredites összeg – ezért már megéri egy kicsit törni magunkat.

GYALOGOSOK...

Ők a rendelkezésünkre álló leggyengébb, ugyanakkor legolcsóbb és leggyorsabban gyártható csapatok. Kellemetlen tulajdonságuk, hogy a különféle járművek illetve harci robotok eltaposhatják őket, noha ezt a taktikát a gép nem szokta túl sűrűn alkalmazni.

A ranglétra legalján helyezkednek el a géppuskás katonák (Machine Gunner), ők a későbbi pályákon legfeljebb ágyútölteléknek jók. Nagyobb falkába verődve azért veszélyesek lehetnek, főleg egy-két parancsnok aktív támogatása mellett.

A gyíklovasok (Slaven Rider) már keményebb legények, mind gyorsaságban, mind pedig tűzerőben jócskán felülmúlják géppuskás bajtársaikat. Az ellenség tüzét mondjuk ők se bírják túl sokáig, de a már emlegetett gyorsaságuk ideális felderítővé teszi őket. Ilyenkor érdemes két-három fős csapatokban, védekező taktikával mozgatni őket.

Az aknavetősök (Mortar Unit) támadásban és védekezésben egyaránt jól használhatók – amennyiben nincsenek kitéve járművek illetve harci robotok közvetlen támadásának. A legjobb hely számukra egy fal biztos fedezéke, illetve egy nehezen megkerülhető hegyoldal teteje.

A parancsnokok (Commander) a legkeményebb gyalogos egységek, még a páncélosok közötti ütközetekben is megállják a helyüket. Gyorsak, viszonylag szívósak és páncéltörő rakétáikkal igen eredményesen aprítják az ellent. A nehezebb pályákon leginkább rájuk illetve az aknavetősökre érdemes építeni, a többi gyalogos legfeljebb golyófogónak jó.

Kiváros nagy bajban – óh, hol van ilyenkor [illegible] Matyi?!

A papok (Priest) nem igazán jeleskednek a harcban, viszont két igen kellemes képességük is van. Az első, s legfontosabb, hogy képesek felgyógyítani a sérült egységeinket (Bless). Ugyanezt mondjuk a kórházban is megtehetjük, de a papunk azért mégis csak jóval mobilabb, mint egy bazi nagy épületkomplexum. Második, szintén igen durva képességük, hogy egy kártyalapot rájuk mozgatva pusztító energiatámadással viccelhetik meg ellenfelünket.

A JÁRMŰVEK...

Itt már bonyolódik a helyzet, mivel a Kiválasztottak és a 7. légió is más-más járművekkel rendelkezik. Külön-külön ezeket nem lenne túl sok értelme ismertetni, mivel jóformán minden egységnek meg van a párja a másik oldalon, amitől alig-alig különbözik.

A könnyű harckocsikat (Marauder a Kiválasztottaknál, míg a 7. légióban Crusader névre hallgat) a felderítésen kívül én még semmire nem tudtam használni. Könnyű páncélzatához és fegyverzetéhez képest a 3000 kredites ára kissé borsosnak tűnik – akkor már inkább a géppuskások.

Az MTK-kommandó [illegible]

A közepes harckocsik (Opressor és Crucifier) már használhatóbb jószágok, nagyobb tömegben mozgatva őket bármilyen ellenféllel elbírnak. Ez persze nem jelenti azt, hogy a lövegtornyok illetve harci robotok ellen feltétlenül őket kéne bevetnünk – az efféle ütközeteket inkább bízzuk a tüzérségünkre illetve keményebb páncélosainkra.

No igen, a tüzérség (Avenger és Tormentor)... Mint ahogy ebben a műfajban már megszokhattuk, a 7th Legionben is a tüzérség megfelelő használata a győzelem kulcsa. Lőtávolságuk és tűzerejük pokolian nagy, a tornyok illetve különféle harckocsik még csak vissza se tudnak rájuk lőni. Egyetlen apró hiányosságuk, hogy páncélzat terén még a könnyű harckocsikat is alulmúlják, tehát az adok-kapok jellegű tűzharcoktól tartsuk őket NAGYON távol. Ez különösen a Kiválasztottak oldaláról játszva lesz nehéz, mivel az Avengerek iszonyatosan lomhák (igaz, a tűzerejük viszont jóval nagyobb a 7. légió lövegeinél).

A nehéz harckocsikkal (Annihilator és Faith Hammer) kapcsolatban nincs is mit mondanom: méteres páncélzat, hatalmas tűzerő és még csak lassúnak sem nevezhetők. Egy-egy pálya vége felé harci-robotokon és nehéz-harckocsikon kívül nem is nagyon érdemes mást gyártani. Egyébként a 7. légió nehéz harckocsija lényegesen erősebb az Annihilatornál, ami a Kiválasztottak oldaláról játszva bizony nem kevés fejfájást fog okozni.

Nem szóltam még a Purifier nevezetű különleges harckocsiról, ami a 7. légiót erősíti. Igen vicces kis tank, villámokat lövöldöz a kiszemelt célpontra és a páncélzata is egész tűrhető. Különösen halálos az ellenfél harckocsijai ellen, az épületek és lövegtornyok rombolásában viszont már kevésbé jeleskedik.

HARCI ROBOTOK...

A járművekkel ellentétben itt már "nagyobb a szórás", azaz a két fél robotjai nem csak nevükben, hanem képességeikben is különböznek egymástól. A Kiválasztottak oldaláról játszva a Dominator a leggyengébb harci robot, ehhez mérten túl sok mindenre nem is használható. Gyorstüzelő lézerei ugyan kiválóan alkalmasak a gyalogság ritkítására, de egy nehéz harckocsi ellen túl sokra nem megyünk velük. A Venom Typhoon nevezetű randaság már jobban használható, hosszútávú rakétáival igen nagy pusztítást vihet végbe az ellenséges csapatok között. A probléma csak annyi, hogy tűzgyorsasága kritikán aluli, így a nagyobb páncélos ütközetekben hamar utoléri a vég. Ez a veszély nem fenyegeti az Obliteratorokat, mivel ezeket a robotokat kifejezetten a harckocsik ellen fejlesztették ki. Igen sokat kibír, szemtől szembe legfeljebb a Faith Hammer lehet méltó ellenfele (noha e győzelemre neki sincs sok esélye). A kézikönyv még olyasmit is emleget, hogy a közelében küzdő egységek (természetesen csakis baráti egységek) bátorságot merítenek a látványából és keményebben harcolnak. Ezt mondjuk magamtól nemigen vettem észre, de ettől még lehet a dologban valami. A végére hagytam a Pyroclast névre hallgató monstrumot, ami tán a legbrutálisabb robot az egész játékban. Fő fegyvere egy hatalmas lángszóró, amivel iszonyú pusztítást vihet végbe a közelébe merészkedő ellenséges csapatok között. Az igen előrelátó mérnökök ráaggattak még néhány lézert, hogy távolsági harcban is megállja a helyét – gyakorlatilag nincs is gyenge pontja.

A 7. légió legkisebb harci robotja az Inquisitor, ami jól csengő neve ellenére tökéletesen használhatatlan. Még egy Dominator ellen sem állja meg a helyét, bár a kézikönyv szerint remekül el lehet vele taposni az óvatlan gyalogosokat. 5750 kreditért mondjuk ez a minimum... A Revelator már jóval sikerültebb darab,

rakétáival és lézereivel méltó ellenfele bármely más harci robotnak (a harckocsikról nem is beszélve). Jelenléte bátorítólag hat a szövetséges csapatokra – lásd az Obliteratorok kapcsán leírtakat. Épületek illetve lassan mozgó célpontok ellen ideális a rakétákkal felszerelt The Nova, ami egész messzire el tud lőni. Vastag páncélzatának hála a találatokat is jól bírja, de aháznál kisebb célpontokat csak a legritkább esetben találja el – a szemtől szembeni küzdelem épp ezért nem is a legfőbb erőssége. Mindezek hatványozottan igazak a Redeemer harci robotra is. Gyenge páncélzat, csapnivaló pontosság és hihetetlen tűzerő. Ezt azért hozzátenném, hogy néhány Redeemer pillanatok alatt füstölgő romhalmazzá változtathatja még a legjobban védett bázist is – ha beleszámítjuk azt a nüansznyi kis apróságot, hogy akkor, ha a 7.Légió tankjait és harci robotjait távol tudjuk tőlük tartani.

NÉHÁNY ÉRDEKESEBB KÁRTYALAP

Nagy vonalakban már írtam a különféle kártyalapokról, ám néhány "apróságról" eleddig még nem esett szó. Maguknak a lapoknak a használata elég egyszerű: csak húzzuk rá a kiszemelt egységre a bal gombbal s már szemlélhetjük is széles vigyorral az eseményeket. Ha viszont nem akarunk e vigyor helyett vicsorba torzult arccal káromkodni, akkor a lapot tegyük PONTOSAN a célpontra, mivel a gép ilyen esetekben nem mindig viselkedik túl intelligensen. Példának okáért: ama emlékezetes pillanat, mikor a Summon Apparition kártya és egy félrecsúszott kattintás segítségével a gép már amúgy is túlerőben lévő egységei mellé még megidéztem féltucatnyi harci robotot, sokáig kísérteni fog...

A játékban egyébiránt nem kevesebb, mint 51 különféle kártyalappal fogunk találkozni, némelyikkel többféle erősségben (level 2 illetve 3) is. Mindet sajna helyhiány és egyéb okok miatt (iszonyú unalmas ám órákon át a kézikönyv igen száraz terminusaival bibelődni...) nem áll módomban ismertetni, de a legérdekesebb illetve legjobban használható kártyákra röviden kitérnék:

Battle Psyhosis: Igen mulatságos kártya, használatával kétszeresére gyorsíthatunk néhány egységet. Egész ütközeteket dönthet el, úgyhogy jól fontoljuk meg, mikor s hol használjuk fel.

One in a Million: A kiszemelt csapat a következő lövésével azonnal elpusztítja célpontját, bárhol is tartózkodjon az. A lap épületekre nem hat, mert az ugye elég unfair lenne...

God Hammer: A képernyőn lévő ellenséges egységekre lesújt az istenek haragja. Az istenek egyébként rendkívül rühellhetik a különféle járműveket, mivel rajtuk e lap különösen nagyot sebez.

Battle Rage: Ez is egy elég kemény darab: a kiválasztott csapatok egy rövid ideig folyamatosan tüzelnek. Különösen halálos, ha önjáró lövegeken használjuk a lapot, bár egy apró kellemetlensége azért van a dolognak: a hatás elmúltával minden érintett egység sebződik egy keveset.

Domination: Átvehetjük néhány, egymás közelében álló ellenséges csapat felett az irányítást.

Immolation: A kiszemelt áldozatra és a környéken tartózkodókra pár tonna napalm zúdul. A gyalogos egységek ezt nem igazán szeretik, a járműveket viszont nem szokta meghatni. Csak az egyik fél csapataira hat.

Doom Fist: Ellenfelünk MINDEN egységén sebez egy jókorát. Multiplayer üzemmódban még a falakat (Wall) is lerombolja.

Chaos: Az érintett egységek teljesen megkattannak, s a hozzájuk legközelebb állókat fogják támadni – akár egymást is. A lap, mivel hatása elég sokáig megmarad, kiválóan alkalmas az ellenfél gondosan kitervelt offenzíváinak káoszba döntésére.

Displacement Warp: Visszateleportálhatunk néhány egységet közvetlenül a bázisuk mellé. Ellenfelünket az őrületbe kergethetjük az efféle kellemetlenkedéssel, de a lap kiválóan alkalmas szorongatott csapataink hazamenekítésére is.

Damage Transfer: Az egységeinket illetve épületeinket ért MINDEN eddigi kárt átháríthatjuk az ellenfél egységeire és épületeire. Ez mondjuk a sokévi átlagnál is gonoszabb húzás, bár igazán csak akkor hatásos, ha már sok csapatunk van (magyarán egy pálya vége felé).

Infiltrate: Egy ellenséges épület azonnal "átáll" a mi oldalunkra (kivéve a bázist). Főleg az ellen járműilletve robotgyárait érdemes a kártyával célba venni.

Blast Fog: A terep egy részéről elfújja a ködöt. Kémkedéshez ideális, bár hatása sajna nem tart túl sokáig.

Demolition: Felrobbanthatunk egy ellenséges épületet (kivéve a bázist). Tán a játékban előforduló legsunyibb lap, főleg a robotgyártó üzemeket érdemes vele meglepni: az ellenfél 20.000 kreditnek integethet...

Fate: Mindkét fél új kártyákat kap a már meglévők helyett. Akkor érdemes használni, ha az ellenfél épp kifogyott a lapokból.

Re-Deal: A Fate-hez hasonlóan működik, de csak a kiválasztott egység játékosa kap új lapokat.

...ÉS AZ ELMARADHATATLAN ÉPÜLETEK

Ez az a pont, amire túl részletesen nem térnék ki, mivel e tekintetben a játék tökéletesen megegyezik a Red Alerttel és népes társaságával. Némi újdonság, hogy a fegyverkezéshez és építkezéshez szükséges pénzmagot nem bányászattal vagy olajfúrással kell megszereznünk, parancsnokaink ugyanis állandó pénzjutalmakkal honorálják ténykedésünket. Hogy miért jár ilyen jutalom? Természetesen a gaz ellenség irtásáért, valamint épületeik lerombolásáért. Ezenkívül meghatározott időközönként kapunk egy nagyobb összeget – ez független a teljesítményünktől. Illetve mégsem teljesen független, mivel egy-két sikeres megmozdulás után, a katonáinkhoz hasonlóan, szerény személyünket is elő szokták léptetni. Ennek annyi a gyakorlati haszna, hogy magasabb rangú parancsnok nagyobb támogatást kaphat feletteseitől.

Az egyes épületek rendeltetése elég egyértelmű, s ezek mindkét félnél nagyjából megegyeznek. Kellemes lehetőség, hogy a különféle egységeinkből egyszerre többet is (egyet, kettőt, négyet illetve nyolcat) elkezdhetünk gyártani, így nem kell állandóan visszakapcsolgatni a bázisra.



ZÁRSZÓ

Alig hiszem, hogy e terjedelmes ismertető és a mellékelt képek után sokáig kellene bizonygatnom: a 7th Legion egy rendkívül szórakoztató játék. Külön kiemelném a zenét illetve hanghatásokat – a dübörgő industrial zene valósággal letaglózza az embert.

Persze van néhány dolog, amivel máig nem tudtam megbarátkozni. Ilyenek az össze-vissza császkáló katonák, az állandóan jó kártyákat húzó és előnyösebb pozícióból induló ellenfél vagy épp az unalmas kommandós-pályák (hál'Istennek ezekből nincs is túl sok). A megszállott "szörfözők" egyébként nyugodtan próbálják ki a Multiplayer üzemmódot, nem fogják megbánni.



Mindent összevetve tehát kellemes játék a 7th Legion, de az igazán örökbecsű klasszikusokkal, mint a Dungeon Keeper, a Civilization II vagy a Panzer General aligha veheti fel a versenyt. Ahhoz egy kicsivel több ötlet kellett volna, s talán nem kellett volna ennyire majmolni a Red Alertet.

T.J.

7th legion — Kiadja: Microprose

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

P100, 16MB RAM, 2xCD, 2MB SVGA, WIN95

✓ Gyönyörű hi-color grafika • érdekes újítások • bombasztikus zenei aláfestés
✗ Néha körülményes irányítás

91%

PACIFIC GENERAL

TENGERI HERKENTYŰ

Az SSI/Mindscape Panzer General című játékának születése legalább olyan jelentőséggel bír a háborús játékok szerelmeseinek, mint mondjuk a keresztényeknek Jézusé, a muzulmánoknak Mohamedé – vagy mondjuk a Martinnak a Martiné. A PG annak idején valóságos forradalmat jelentett a maga kategóriájában: látványos grafikájával, pergő játékmenetével és gyors, könnyen áttekinthető kezelésével populárissá tette a játékosok egy addig csak szűk körének szórakozását, nemkülönben előkészítette a terepet a C&C és népes társasága jelen diadalának. (Ha jól belegondolok, ez a \"mój\" négy éves program, még a mai elvárások között is megállná a helyét.) A folytatásaként megjelent Allied General kissé lelombozta a kedélyeket, hiszen a készítők \"jó\" megérzéssel olyan változtatásokat hajtottak végre a játékon, ami szinte minden pozitív jellemzőjét nyakon vágta: a sebességnek és az üzembiztonságnak adtak egy sallert azzal, hogy az egészet átírták Windows alá, a kezelhetőségnek egy másikat azzal, hogy kihagyták a villámgyors scrollt és áttesignelték a kezelőfelületet, és az egészet megkoronázták azzal, hogy elhintették az összecsapásokat színesítő animációktól – a szerencsés vásárló így megkapta az alapként szolgáló játék kb. felét... Szóval vegyes érzelmekkel viseltettem a további PG-klónok (Fantasy General, Star General) iránt, amelyek küllemükben annyira voltak áttekinthetők, mint a hatályos adójogszabályok – így tehát némi szkepszissel tekintettem a sorozat új tagja, a Pacific General elé is.

A játék a II. világháború általunk egy kevéssé ismert helyszínére, a csendes-óceáni hadszíntérre viszi bennünket. A mintegy 40 scenariot felvonultató programot kivételesen most mind jenki, mind japán oldalról végigjátszhatjuk – ami meglepő, mert az SSI-üzletpolitika hagyományai alapján mondjuk még lehozhattak volna egy bőrt egy külön Japanese Generallel is... (Nem baj, szólt még nincs veszve semmi: még mindig kiadhatnak egy modern verziót mindegyikük kedvenc platformjára Protection Fault – röviden: Dr – General címmel, amelyben mókás szürke ablakok viselnek hadat a felhasználó idegrendszere ellen.)

A kivitelezésnél pozitív változás, hogy az AG teknőshöz hasonló gyorsaságú módszere helyett visszakerült a PG touchscrollja, és visszaállították a kezelőikonok elrendezését is. Az animációk megint kimaradtak, hacsak nem nevezzük \"animációnak\" a képernyő két felső sarkában, mintegy 10x10 pixelnyi ablakban futó kis rövidfilmeket – ez mondjuk az én vizuális katarzisomhoz azért még egy kicsit kevés.

A játékmenet a PG-ben és az AG-ben megszokott: az előző küldetések végeredményének függvényében kapjuk a következőt (vagy együtt ugyanazt a botcsinálta hadvezérek), esetleg alternatívával, a hazáim hasonló stratégiai zsenijeinek pedig megint lehetőség van a történelem menetének megfordítására, pl. partraszállás San Franciscoban. (Egy másik SSI-műben, a Steel Panthersben rendszeresen a guta kerülgetett, amikor döntő győzelmet arattam El Alameinnél, Tunéziában, meg mindenhol – aztán a dögök mégis partra szálltak Szicíliában!)

A küldetésekben némi szépséghiba (bár mondjuk a történelmi tényekhez teljesen hű) az erők aránytalansága: a japánokkal kezdeti stádiumban igen nehéz veszíteni, később meg igen nehéz győzni – a jenkiknél pont fordítva. Az amcsikkal csak az első hadműveletet, a Midway-szigeteknél lezajlott tengeri csata az igazán rázós. Ott persze előbb-utóbb rájövünk, hogy a célszerű stratégia a Zerók kerül-amíbe-kerül-alapon történő kiállításával a légifölény megszerzésének okából, a két japán csapásmérő erő külön tartása, és a szárazföldi bázisú gépeink hatékonyabb csoportosítása. A későbbi küldetésekben a tulajdonképpeni ellenfél az idő: ha a Deploy-fázisban nem rontjuk el a megtelelő küldetési pontok kiválasztását, akkor nem lesz túl nehéz dolgunk.

Új elem a körök között az éjszakai lépés megjelenése. Ilyenkor a repülőgépek közül csak a Level Bomberek támadhatnak, a radarral fel nem szerelt nagyobb hadihajók tüzérségének hatótávolsága 2 pozícióra csökken, továbbá minden egység támadási értéke a felére redukálódik, míg védekezése a duplájára.

Az egységek között is van némi újdonság. Kevéssé örvendtem az, hogy hadjáratban már megint nem jelöli, hogy melyek a core (a következő küldetésre továbbvihető) és a kisegítő egységek, így megint csak a szeszámozás ad némi támpontot, kire pazaroljuk a drága elit utánpótlást (a 80-tól sorszámozott csapatok a kisegítők, tehát ők mennek a hóhérbárdra). A helyzetből adódóan nagy szerep jut a hadihajóegységeknek, amelyek az elődökéi jóval változatosabbak. A csatahajók és nehézcirkálók a szárazföldi harcolók tüzérségi támogatásában jeleskednek, a szonárral felszerelt (gittyegő) rombolók pedig a tengeralattjárókat üldözik, továbbá a tüzérséghez és a vadászokhoz hasonlóan fedezik a szomszédos pozícióban levő, megtámadott egységeket. Különösen fontosak az anyahajók, amelyekre leszállva a Carrier Based megjelölésű légi egységek a következő körre üzemanyagot vesznek fel (már amennyiben nem kapcsoljuk ki a supplyt). A Land Based légi egységek csak szárazföldi reptéren vehetnek fel üzemanyagot, utánpótlást pedig csakis a reptér pozíciójában. A nagy hajók (anyahajók, csatahajók, nehézcirkálók) sajátsága, hogy egy körön belül a második támadástól a védekezésük a felére csökken, továbbá kritikus találat hatására esetén szoprivelésre szorulnak. Elég nagy marhaságnak tartom a tengeri egységeknél azt az újdonságot, hogy a nyílt tengeren is kaphatnak erősítést – csodálatosan logikus, hogy egy 15-ös japán nehézcirkálót 5-ig lebombázva a következő körben megint 15 sárga lőcsgebből szólít tüzet az óvatlanul arra bóklászó rombolómra... Az egységek egy másik újdonsága, hogy némelyik speciális tulajdonságokkal rendelkezik. Volt már szó például az éjjel is \"látó\" radarról és az elődökhöz hasonlóan találkozhatunk a repterekről légi úton szállítható deszantosokkal (minden Paratrooper-egység), bunker törőkkel (Engineers), rettenthetetlen harcosokkal, akik sohasem mennek vissza, tehát mindig nagy veszteségeket szenvednek (Fearless, az összes USMC-egység, japánoknál Banzai), kamikazékkal (nagy veszteségeket okoznak, de támadás után tűnnek is szokták), és felderítőkkel, akik a szomszédos egységeket is katasztrofálják a dzsungelben (Rangers). Légi egységek bevetni lehet a radaron kívül a Torpedo Bomber, ami nemcsak a saját, hanem szomszédos pozícióban levő vízi egységet is támadhat.

Ha ennyit dióhéjban a Pacific Generalról. Fanatikusoknak mondjuk kötelező darab lehet, de én azért nem vagyok hanyatt esve tőle. Ennek egyik oka a már említett aránytalanság a küldetésekben, a másik pedig az, hogy tulajdonképpen egy négy éves szeretett program felmelegítése. Némi újdonság, hogy a játék Interneten vagy hálózaton egymás ellen is játszható, de a legnagyobb pozitívum a küldetésszerkesztő, ami az elődökből annyira hiányzott: ebben 31 ország II. világháborús csapataiból fabrikálhatunk kedvünk szerinti scenariokat, és nemcsak a csendes-óceáni térségben, hanem a Föld bármely pontján. Tetemes szabadidővel rendelkező egyének illetve munkanélküliek akár újra is írhatják a Panzer Generalt, amíg várják a centit a Panzer General'97 megjelenéséig – amiből egyébként egy demo is helyet kapott a CD-n.

Griffiny

Megkezdődött Miki egér nemzetének partraszállása

Ritka pillanat: japán légifölény. Igaz, csak ideiglenesen

A scenario editor viszont nagyon el van találva

pacific general — Kiadja: Mindscape

LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENE	BONA

P90, 16MB RAM, 4xCD, 1MB SVGA, WIN95

✓ Scenario editor • speciális egységek • hálózati opció

✗ A grafikai engine négy éve ugyanaz • se animációk, se videók

72%

FORMULA 1 97

Sonyring

Egy évvel ezelőtt a Psygnosis igen nagy feltűnést keltett a Formula 1-gyel, ami akkor az egyik legjobb PlayStationös szimulációnak számított. Eredeti versenyautók, eredeti pályák, sőt még a szponzorok és a reklámfeliratok is az eredeti helyükön pompáztak. Csak egy dolog nem volt az eredeti: a játékélmény, lévén hogy az irányítás és az autók viselkedése inkább a játéktermi gépek mintájára működött. Nos lássuk, mi változott a 97-es kiadásban, azonkívül természetesen, hogy a rekordokat és egyebeket a 97-es szezonhoz igazították!

Az első dolog, amit örömmel konstatálhatunk, hogy nem csak egy felfrissített update-ről van szó, hanem teljesen átírták az egész programot. A grafika már az első részben sem volt rossz, de most még annál is jobb: most már nagy felbontásban, 512x256-os képernyőformátumban autózhatunk, a készítők pedig nem voltak restek ennek megfelelően az összes pályát újramodellezni, s a kocsikat is újratervezni. Az autók szebben, részletesebben kidolgozottak, több poligonból állnak, s az igazi csoda az, hogy ezt a jelentősen feljavított grafikát a gép ugyanolyan gyorsan (25fps) kezeli, mint az előző részben. Immár van belső nézet is, ahol látjuk a kormányt – igaz, érzésem szerint az egyszínű "bábukéz" nem válik a program dícséretére. Egy rakás új – vagy legalábbis továbbfejlesztett – grafikai effektussal spékelték meg a programot: most már van például teleobjektív hatás (akit idegesít, az kikapcsolhatja), vagy a pályáról kicsúszva átlátszó füst és homok effektus. Az esős időjárás is sokkal klasszabbul néz ki, hiszen azonkívül, hogy az autók párafelhőt csapnak fel, még az is jól látható, amint az esőcseppek a sebességnek megfelelően a kamerába hullanak. További remek újítás, hogy a kocsik deformálódnak. A letört légterelő szárnyak például ottmaradnak a pályán, s ezek a kacatok sérülést okozhatnak a többiek kocsiján.

Az első rész egyik legzavaróbb hibajelensége talán az volt, hogy amikor az események besűrűsödtek, a játék gyakran lelassult. Nos, ezt a folytatásban úgy küszöbölték ki, hogy a program mindig csak annyi dolgot rajzol ki, amennyit még kellően gyors képfrissítés mellett elbír. Így ugyan lehet, hogy eltűnik egy-két távoli tereptárgy, de ezt a verseny hevében aligha vesszük észre, vagy legalábbis sokkal kevésbé, mint a lassulást. Egyébként akit ez esetleg zavarna, az a Pause menüben bekapcsolhatja a "régi" megoldást.

A látvány áttekintése után nézzük, mit kínál a program a fülünk számára. A kommentátor továbbra is (legalábbis amennyiben az angol nyelvet választjuk) Murray Walker, de ezúttal még többet beszél, és Martin Brundle társaságában szemléli a versenyt. (A kommentátor valószínűleg jövőre is változatlan marad, mivel Walker két éves szerződést írt alá a Psygnosisszal.) További fejlődés az audio terén, hogy immár rádiókapcsolatban állunk a box-szal, a kocsi sérülése esetén például megkérdezik, nem akarunk-e kimenni javíttatni, stb.

A tavalyi kiadást valószínűleg az irányítás miatt érte a legtöbb kritika, ugyanis ezúttal nagy gondot fordítottak a Grand Prix üzemmód élethűségére. Egyrészt már eleve a tetszésünk szerint módosított autókkal vághatunk neki a versenynek, másrészt az így egyedi dölésszögű szárnyakkal és egyebekkel ellátott autók nagy sebességeknél ugyanolyan rakoncátlanul viselkednek mint valódi társaik, s a program csak akkor hajlandó némileg segíteni nekünk (például a fékezésekben vagy a kanyarvételekben), ha ezt külön, a verseny előtt a Game Options menüben bekapcsoljuk – de még akkor sem annyira, mint az elődben.

Ezzel összefüggésben viszont az Arcade mód egészen különleges! Az Arcade mód mindeddig ugyebár szinte csak annyiban különbözött, hogy beraktak az időlimitet és slusz. Nos, a Formula 1 '97-ben már rögtön másképp indul a dolog, hiszen a pályákat három csokorba szedi a program: az egyenes szakaszokkal teli pályákból alkották egy könnyű fokozatot, addig a kanyargósabbakból válogatták össze a két nehezebbet. Ha ezeket teljesítettük, akkor még ráadásként indulhatunk a maradék pályákból összeállított Extreme fokozaton is. Tehát – akár a SEGA híres automatáiban – három nehézségi szint közül választhatunk, majd a kocsiválasztás következik és indul a verseny. De a java még hátravan: nem csak a játékmenet felépítése változik, hanem az irányítás is, ami szintén teljesen egy arcade gép hatását nyújtja. Kicsit mondjuk idétlenül néz ki, amint kicsapjuk egy Forma 1-es kocsi farát a kanyarokban, de higgyétek el, állati jó móka. Gondoljatok bele: Daytona-stílusban mehetünk végig a Hungaroringen. A program grafikai "motorjának" hihetetlen sebességét ebben a módban lehet csak igazán kihasználni: a lassító kanyarokat egyszerűen levághatjuk, lévén, hogy sérülés nincs, a füvön pedig csak lassulunk és nem csúszunk ki. Csupán azt sajnálom, hogy az ellenfeleink ebben a módban is ugyanúgy autóznak, ennek köszönhetően pedig a győzelem – rövid gyakorlás után – még a nehezebb fokozatokon is szinte gyerekjáték.

A Formula 1 '97 értékelésénél talán nem túlzás azt állítani, hogy a Psygnosis tulajdonképpen nem is egy, hanem két új programmal lepte meg a Forma 1 rajongóit. Az igazat megvallva mondjuk nekem a Grand Prix mód egy kicsit irányíthatatlannak tűnt, de valószínűleg csak az a baj, hogy egyelőre még nem sikerült szert tennem egy analóg joypadre, amit a program természetesen már támogat. A sportág kedvelői tehát biztosan örömüket lelik a programban, főleg hogy egymás ellen is lehet ádáz küzdelmeket vívni, hiszen a program tartalmaz két játékos, osztott képernyős üzemmódot is!

V.Z.

Egy kicsit elszédültem

Köd előttem, köd utánam

A belső nézet sajnos tökéletesen használhatatlan

Immár két játékos mód is választható

formula 1 97

Kiadja: Psygnosis

LÁTVÁNYOSSÁG	6
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	6
ZENE BONA	A

PLAYSTATION

✓ Szimulátorrajongók és arcade megszállottak egyaránt megtalálják a számításukat
! Analóg pad nélkül a GP módban kicsit körülményes az irányítás

92%

HEROES II of Might and Magic

THE PRICE OF LOYALTY

MÁGIÁRA VELE!

A Diablohoz kiadott Green Portal megtekintése óta igen nagy fenntartásokkal viseltetek a nagysikerű játékokhoz készült kiegészítő, misszió és egyéb CD-k iránt. Oké, én megértem a dolog mögött álló "Némá', Géza, erről még le lehet húzni egy bőrt!"-gondolatot – egy bizonyos pontig. Nem állítom, hogy a Heroes of Might and Magic 2-höz kiadott első (és ezidáig egyetlen) kiegészítő CD, a The Price of Loyalty átment ezen a ponton. Korántsem. A New World Computing egy profi cég, s mint ilyen nem blamálja magát mindenféle szeméttel. A Price of Loyalty a maga módján határozottan kellemes és színvonalas darab, de egy dolgot még a legpofásabb átvezető képsor, a legtáposabb varázstárgy sem tud elfedni: ezt a kiegészítőt biza' összecsapták. Az ilyesmit egy rutinos közép-európai túlélő bizony kiszagolja. Lehet, hogy kicsi Joe-t a tengeren túl baromira nem érdekli, hogy mire dob ki 30-40 dolárt, de jómagam például ezért a pénzért hosszútávú szórakozást, igényes kivitelezést várok. Illetve vártam. Ezek után gondolom egyértelmű, hogy a Price of Loyalty-t csakis és kizárólag a fanatikus HMM 2 rajongóknak ajánlom. Nekik viszont nyugodt szívvel. Mivel jóformán semmi sem változott az alap-játékhoz képest, csalódni biztosan nem fognak. Illetve néhány újdonsággal azért találkozhatnak:


Csapatösszevonás előzi meg hatalmas offenzívámat


Csendélet barlanggal és vízeséssel

NÉGY ÚJ HADJÁRAT

Két dolog volt, ami az új hadjáratokkal kapcsolatban azonnal feltűnt.

Egy: a ját..., akarom mondani: a kiegészítő készítőit aligha fűthette az 50-es évek igen tanulságos szovjet filmjeiből ismert sztahanovista munkaszeretet. Magyarán: nem igazán erőltették meg magukat az új hadjáratok megalkotásakor. Nem mondom, az átvezető képsorok pofásak, az egyes pályák korrektül meg vannak tervezve, s a négy új hadjárat első hallásra igen soknak tűnik. Csakhogy: az alapműtől eltérően ezeket csak az egyik fél oldaláról játszhatjuk le, s két hadjáratot a kézikönyvben igen találóan csak "mini-hadjáratként" emlegetnek, mivel ezek mindössze 3-4 pályából állnak. Ejnye... Maga a CD egyébként elég rendesen tele van írva, de ez annak tudható be, hogy jóformán a teljes, eredeti játékot megkapjuk, az audio cuccokkal egyetemben. Nem áll szándékomban hasábokon keresztül értekezni a software-forgalmazó cégek üzletpolitikájáról, úgyhogy csak annyit jegyeznék meg: igazán "ráerőltethettek" volna még néhány hadjáratot erre az ezüst korongra.

A hadjáratok másik, egyébként igen dicséretes sajátossága az, hogy a legtapasztaltabb játékosoknak is kihívást jelentenek – és akkor még finoman fogalmaztam. A Wizard's Isle nevezetű hadjárat utolsó csatája láttán alighanem még a legprofibbak is nagyot fognak nézni.

ÚJ ÉPÜLET

Nem, a fenti cím egyes száma sajnos nem melléütés volt. A játékosokat egy, azaz egy darab új épület várja. No comment, de ennél azért többre számítottam. A már emlegetett épület egyébként a nekromanta városokban felhúzható Gonosz Szentély (Evil Shrine), ami a csaták után feltámasztható csontvázak számát növeli meg. Néhány, parasztoktól hemzsegő pályán meglehetősen jó szolgálatot tehet, de sokszor teljesen használhatatlan.

ÚJ HELYSZÍNEK, VARÁZSTÁRGYAK ÉS HŐSÖK

A gond csak az, hogy ezek jóformán semmi új ízt nem csempésznek a játékba. Illetve csak oly keveset, hogy azt az ember – a legprofibb játékosokon kívül – aligha veszi észre. Az egyetlen igazán érdekesnek nevezhető újdonságot a különféle kapuk (Barrier) jelentik, melyeken csak egy jelszó ismeretében juthatunk át. Ezt a jelszót mellesleg egy sátorban (Tent) éldegélő bölcstől tudhatjuk meg. Kellemes helyszín még a börtön (Jail), ahol ingyen és bérmentve beáll seregünkbe egy hős, valamint a temetődomb (Barrow Mounds), ahol szellemeket toborozhatunk. A többi helyszín, illetve a varázstárgyak túlnyomó része a feledhető kategóriába tartozik. Mind ötletességüket, mind pedig erősségüket tekintve...

Hát, túl sokat sajnos nem tudtam írni a Price of Loyalty-ról, de meg merem kockáztatni, hogy ez nem rajtam múlt. E kiegészítő ugyanis jóformán semmit sem tudott hozzátenni a Heroes of Might and Magic 2-höz, ami szerintem a mai napig egyike a legjobb PC-s stratégiai játékoknak. Lehet, hogy az én elvárásaim voltak túl magasak a kiegészítővel szemben. Lehet, hogy ennél többet nem is lehet elvárni ettől a "műfajtól". Lehet. De az is lehet, hogy a New World Computing csak még egy bőrt le akart húzni egy kétségkívül hálás témáról, s a rövidtávú profiton kívül mindenre és mindenkire nagy ívben tojt. A Price of Loyalty ennek ellenére mindene Heroes rajongónak kellemes perceket szerezhet, de azért mindvégig ott bujkál az ember szájában egy kis keserű íz: még néhány hónap munkával és egy kicsit nagyobb erőbedobásssal ennél sokkal színvonalasabb játékkal is elő lehetett volna rukkolni.


Harcra fel, bátor seregeim! Az ellen egyetlen törpából áll


A hatalmas pixi ármádia hősies rohamra indul

T.J.

price of loyalty — Kiadja: NWC

LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENE BONA	

486/66, 8MB RAM, 2xCD, SVGA

✓ Új küldetések egy frankó játékhoz • pofás átvezető filmek
✗ Az az egy új építmény nem valami sok • többet vártam volna

68%

Warlords Reign of

Hősök tere

Na most van gáz... Az egész úgy kezdődött, hogy a szokásos hóeleji koncosztásnál magamhoz ragadtam egy nagyon régi és nagyon jó stratégiai játék nagyon érdekesnek ígérkező folytatását (ez lenne a Warlords III). Eztán, mind az már lenni szokott ilyenkor, átlapoztam a kézikönyvet, felinstalláltam az anyagot (a Direct X vs. Tseng 6000 derbi ezúttal elmaradt) és elkezdtem vele játszani. A viharfellegek eztán kezdtek el gyülekezni, mivel a tisztelt főszerkesztő úr (alias CoVBoy) és a tisztelt újságíró úr (alias T.J.) hosszas tárgyalásokba bonyolódott a cikk terjedelmét illetően. Előbbi úriember két oldalt ajánlott, míg az utóbbi három oldal mellett kardoskodott. Az ügy végül trianoni kompromisszummal zárult: két oldal lett.

Csakhogy a Warlords III nem tartozik a könnyen emészthető játékok kategóriájába. Az egy dolog, hogy a készítők fondor módon ikonok, opciók és almenük egész csapdarendszerével törnek a balsorsú cikkíró szellemi épségére, de hogy a játékról ennek tetejébe még ÉRDEMES is írni – ez már mindennek a teteje. A helyszűke miatt viszont csak nagy vonalakban tudok a játékkal foglalkozni, az irányítás, varázslatok, különféle képességek meg és felismerésének nem mindennapi örömét meghagyom a vállalkozó kedvű játékosoknak. Hát akkor kezdjük (szigorúan a teljesség igénye nélkül)...



Éppen az egyik váram felé söndörög egy gálya és egy kisebb lovascsapat. A felmentés viszont már útban van két rettenthetetlen hős képében



A kis sunyi fekete lerombolta a váramat, de máris szörnyű bosszúra készülök Lady Margarettel!

A SEREGEK

A Warlords III-ban nem kevesebb, mint 64 különféle seregtípussal találkozhatunk, a mezei gyalogoskatonáktól egészen a pegazusokig. A teljes káoszt és a különösen idétlen kombinációkat elkerülendő egy vezér csak 16, előre meghatározott típust használhat. A 16 seregből 8-at szabadon gyárthatunk a városainkban, a zsoldosseregek esetében viszont már nem ilyen egyszerű a dolog: ők minden rendszer nélkül, a lehető legváratlanabb pillanatokban és helyeken ajánlják fel szolgálataikat – némi pénzmag ellenében. Belőlük 3 típus akad, s az egyszeri zsold kifizetése után ugyanúgy viselkednek, mint a többi sereg. A szövetségesek még trükkösebb jószágok, és ide tartoznak a legerősebb seregek. Őket két módon állíthatjuk oldalunkra: egyik hősünk beléjük botlik egy labirintus mélyén, vagy egy küldetés sikeres teljesítése után jutalomként ezt kéri. Összesen négy szövetségesünk van, ezek maguktól soha nem támadják meg kalandozó hőseinket. Rajtuk kívül van még egy vízi egységünk. Ezek az épp hajókázó seregeinket szállítják, legfeljebb a ritkán előforduló tengeri ütközetekben van jelentőségük. Vízi egységet nem kell építenünk vagy felfogadnunk, egy kikötőből a tengerre szállva azonnal "kapunk" egyet. Hadjáratnál az egyes pályákon mind a 16 seregtípus meg van határozva, míg szimpla játéknál (Scenario) ezt tetszés szerint állítgathatjuk.

A fentiek alapján gondolom egyértelmű, hogy a zsoldosseregek, illetve szövetségesek felbukkanása meglehetősen esetleges, épp ezért gigászi hadigépezetünk gerincét a városokban építhető seregek fogják alkotni. Ezzel kapcsolatban két kellemetlenségre is fel kell készülnünk: 1) minden városban legfeljebb négyféle sereget lehet építeni, 2) az újonnan elfoglalt városok többségében pont az általunk használt seregeket nem lehet gyártani, és az ilyen helyeken meg kell vennünk az egyes típusok gyártásának a "jogát" (Buy Production). Ez utóbbi persze felettébb költséges mulatság, egy használhatóbb sereg gyártásának megvétele akár 5-600 aranyba is belekerülhet. A fölös költségek elkerülése végett minden városunkat állítsuk egy adott seregtípus gyártására, így komoly pénzt spórolhatunk meg.

Több, azonos helyen tartozkodó sereget akár össze is vonhatunk. Ilyenkor a seregek együtt mozognak, s ami fontosabb: együtt is harcolnak. Az egyetlen korlátozás, hogy nyolc seregnél többet nem vonhatunk össze (ez alól csak a városban védekező csapatok jelentenek kivételt). Egy város ugyanis négy mezőt foglal el, s mind a négy mezőn állomásoztathatunk seregeket. Elméletileg tehát egy várost 32 sereg is védhet.

Hadjáratnál van még egy igen kellemes lehetőségünk: a megnyert pályák után kicsit feltuningolhatjuk seregeink alapértékeit. E kellemes változás ezentúl MINDEN, az adott típushoz tartozó seregünkre érvényes, tehát a hadjárat végére egész használható kis csapatokat barkácsolhatunk össze. Erre szükségünk is lesz, mert a hatodik küldetéstől eléggé bekeményít a játék.

A HŐSÖK

Egy-egy pályát elméletileg hősök nélkül, pusztán seregeink erejére támaszkodva is megnyerhetünk, de ezt a módszert csak a legelszántabb, mazochista hajlamokkal megvert játékosoknak ajánlom. Szomorú, de a különféle hősök nélkül teljesen meg vagyunk lőve. A labirintusokat (kék pontok jelölik a térképen) pl. csakis hőseink kutathatják át, s az efféle gyanús helyeken talált tárgyakat is csak ők használhatják. A magasabb szintű hősök legtöbbje számtalan olyan képességgel is rendelkezik, amely minden vele együtt harcoló seregre hat. Egy 6-7. szintű hős átlagosan 4-5 ponttal növeli meg minden mellette harcoló sereg erejét. Ezek után mondanom se kell, hogy egy drabálisabb hős vezette sereggel csak egy másik hős kísérete veheti fel a harcot...

Hőseink fokozatosan fejlődnek kalandozásaik során, s egy megadott mennyiségű tapasztalati pont után szintet lépnek. Tapasztalati pontot az ellenséges seregek és hősök likvidálásáért, idegen városok elfoglalásáért, illetve a városban szerezhető küldetések (Get Quest) sikeres teljesítéséért kapnak barátaink. A küldetések egyébként igen [illegible] választhatunk könnyű, közepes és [illegible] missziók közül, amelyek a városok közötti [illegible]lástól egészen az ellenséges templomok felégetéséig terjedhetnek. Egy sikerrel végrehajtott küldetés után három lehetséges jutalom közül választhatunk: ez lehet készpénz, varázstárgy, szövetséges és számtalan más kellemes bónusz. Nehezebb küldetésekért több tapasztalati pont és komolyabb jutalom dukál, de kezdő karaktereinket nem érdemes rögtön a mélyvízbe dobni. Visszatérve a szintlépésre: ilyenkor a szerencsés fickó új képességeket tanulhat, illetve harci statisztikáin javíthat.

Hadjáratnál különösen fontossá válnak hőseink, mivel az ötödik-hatodik pálya környékén már nagyon felfejlődnek a fiúk (na jó, lányok is vannak). Apró, ám kellemetlenebb turpisság, hogy a következő ütközetre csak legmagasabb szintű hőseinket vihetjük át, s a náluk lévő varázstárgya egy része szőrén-szálán eltűnik. Szóval nem árt vigyázni az erős hősökre, mivel a későbbi pályákon aligha tudunk nélkülük boldogulni (mondjuk velük se mindig, de ez más lapra tartozik).

WARLORDS III heroes

A városok

A képlet meglehetősen egyszerű: minél több városod van, annál több pénzt és sereget termelsz. Minél több pénzed és sereged van, annál több várost foglalhatsz el. Elvileg tehát ez egy teljességgel öngerjesztő folyamat, amit legfeljebb galád ellenfeleink mesterkedései tudnak megakasztani. Alapesetben a legtöbb város semleges, azaz egyik felet sem támogatják, nincsenek hősök és ami a legfontosabb: nem termelnek új seregeket. Ez persze igen nagy döreség a részükről, amit a magunkfajta hadurak gátlástalanul ki is használunk. Épp ezért majd minden ütközet eleje a következőképpen néz ki: [illegible] az összes létező sereget (mondjuk ötös-hatos csapatokkba), élükre állít egy hőst és kihajtja őket a vadonba hont foglalni. Jómagam legalábbis ezt a taktikát szoktam alkalmazni, s az esetek többségében be is válik. A gond ott kezdődik, mikor is helyőrséggel kell ellátni az elfoglalt városokat, mivel így ugyancsak elaprózódnak seregeink. Az őrizetlenül hagyott városokat pedig egyhangú rendszerességgel rohanják le a különféle repülő lények...

Alapvetően háromféle város van: a falu (Village), kastély (Fort vagy Castle) és vár (Stronghold vagy Citadel). Minél nagyobb egy város, annál több manát és pénzt termel, valamint a benne védekező csapatok is annál többet adhatnak erejükhöz (max. hármat). Lehetőségünk van arra is, hogy egy falut vagy kastélyt magasabb szintre fejlesszünk, bár ez igen komoly summába kerül.

Külön érdekesség, hogy a városokban legyártott seregeket rögtön át is irányíthatjuk egy másik városba (Vectoring), ami ugyancsak megkönnyíti egy-egy nagyobb seregcsoport összevonását. A már régebben legyártott, helyőrségként lebecoló csapatokat is átirányíthatjuk máshova, így igen hamar igen komoly erőket vonhatunk össze a határmenti városokban. Ez pedig ugyebár mind támadásban, mind pedig védekezésben igencsak jól jöhet.





A városlakók fejében épp az a bizonyos hamleti kérdés motoszkál, mert még nem döntöttem el, hogy lesznek vagy nem lesznek...

Nem szóltam még a városok mellett előforduló kisebb építményekről, úgymint templom, gyakorlótér, kovács és még sorolhatnám. Ezek részben pénzt termelnek, részben pedig a városban gyártott seregeinket tuningolják.

Az ütközet

Az ütközetek meglehetősen "interaktívak": a szemlélődésen és szurkoláson kívül túl sok dolgunk nem lesz. A szurkolást viszont teljesen komolyan gondoltam, mivel a gép néha IGEN meglepő eredményekkel rukkol elő. Maga az ütközet egyébként elég jól áttekinthető: középen láthatjuk a szembenálló feleket, a seregek alatt látható számok az illető erejét (kétjegyű szám) illetve életerejét (egyjegyű szám) mutatják. A dolog egyértelmű: az első sor legfelül álló seregei küzdenek, akinek elfogy az életereje elhullik. Ilyenkor az alatta lévő egység lép előre, s folytatódik az aprítás. A különféle módosítókat a képernyő szélén látjuk, míg a felül látható számok ezek összesített eredményei. Mint arra már utaltam, a csaták végkimenetelét két dolog nagyban befolyásolhatja: a vezér és a seregek különleges képességei, illetve várostromnál a megtámadott város nagysága. E sokat emlegetett képességek ismertetésétől HelyszükeDeVill (© by Zolee) aljas fondorlatai miatt eltekintek, ajánlom mindenki figyelmébe a gyári kézikönyv utolsó oldalain terpeszkedő aranyos kis táblázatokat.



Kedvenc barátom, Lord Bane, ismét elmés szózatot intézett hozzám

A küzdelem egyébként az egyik fél teljes pusztulásáig tart, visszavonulással, megadással és hasonló átlátszó indián trükkökkel kár is lenne próbálkozni. Amennyiben sikerrel bevettünk egy várost, egy tréfás kis menüben kiválaszthatjuk, hogy a Vae Victis!-alapelvet mennyire szigorúan kívánjuk érvényre juttatni. A város teljes lerombolása (Raze) kissé drasztikus megoldás, használata csak azon települések esetén javallott, amiket egy-két körnét tovább semmiképp sem tudnák megtartani. A feldúlás (Sack), illetve a szabad rablás (Pillage) előnye, hogy az egyoldalú tőkeátcsoportosítás következtében gyarapodik kincstárunk, viszont az érintett város "összemegy" egy kicsit (egy kategóriával csökken a mérete). Az, hogy a városban eddig gyártható seregek is mennek a levesbe, az esetek túlnyomó részében nem érinti túl súlyosan óhadúrságunkat (egy élőhalott városban például nem túl sok lovagot lehet összetoborozni). A leghumánusabb módszer a város sima elfoglalása, ilyenkor nem kell tartanunk a már emlegetett kellemetlenségektől. Viszont pénz se nagyon áll a házhoz. Valamit valamiért...

Előfordulhat, hogy egy különösen kemény és sikeres csata után egyik seregünket medállal tünteti ki a gép (ez teljesen vicces dolog, mivel a delikvens harci értéke egy ponttal nő).



Némi belviszály támadt két lovagrend között – már amennyiben halomra gyilkolják egymást!

Néhány info-morzsa

Fordítsunk különös figyelmet a templomokra, mivel az ide betérő seregek és hősök ingyen és bérmentve kapnak egy áldást. Ez szintén kellemes dolog, mivel a megáldott csapatok harci értéke egy ponttal megnő, továbbá immunissá válnak a mérgezésre, illetve betegségekre is (ezek elég kellemetlen képességek...).

Érdemes hőseink között megvalósítani valamiféle munkamegosztást. Nem árt például egy Rommel típusú hadvezér (ő háborúzik), egy Indiana Jones jellegű felderítő (ő majd a labirintusok mélyén fog varázstárgyak után kutakodni), valamint egy Mr. Svájcibicska (ő mindenféle küldetéseket fog elvállalni, s az ezekért járó jutalmakat tesvériesen szétosztja két kollégája között).

A Diplomatic Report opcióval elméletileg fejest ugorhatunk a diplomáciába, azaz szövetségeseket szerezhetünk és késleltethetjük a gaz ellen támadásait. Legalábbis a gyári kézikönyvben efféle dőreségekre bukkantam. Sajnos a való játékban ez csak irdatlan pénzösszegek árán megvalósítható, mivel terjeszkedésünket látva minden szomszédos nagyúr azonnali hatállyal megutál minket. Aztán utálatuk igen hamar gyűlöletbe csap át, s nemsokára már jönnek is a nem várt látogatók. Arra viszont kiválóan alkalmas a panel, hogy a hirtelen hangulatváltozásokból még idejekorán levonjuk a megfelelő következtetéseket.

No, hát akkor egyenlőre ennyit a Warlords III-ról. Jómagam rendkívül jól elszórakoztam a játékkal, s szerintem ezzel minden megszállott stratéga így lesz. A szabályok és az irányítás nem túl bonyolult, a játékmenet pergő és ami mindennél fontosabb: a program hangulatos. Mondom ezt annak ellenére, hogy a grafikát illetve a hanghatásokat a lehető legnagyobb jóindulattal sem sorolhatom a játék erényei közé. A figurák aprók és nem túl eredetiek, maga a táj helyenként könnyfakasztóan sivár, dicséretet egyedül a szépen megrajzolt állóképek érdemelnek. Aztán ott vannak ugye a digitalizált filmbetétek és átvezető képsorok... No igen. A szalonképes (na jó, *viszonylag* szalonképes) stílust megőrizve csak annyit jegyeznék meg: ezt azért nem kellett volna. A festett tájak előtt bohóckodó "színészek" játékához képest még az Imperium Galactica ezredese is Robert de Niro-szintű alakítást nyújt. De a legbrutálisabb alak mégis maga Lord Bane (a nagybetűs Főgonosz), aki egy húszdolláros szörnymaszkban szerencsétlenkedik, és pont úgy gesztikulál, mint hamvas ifjúkorom kedvenc osztályfőnöke. Szóval elég idétlenül néz ki, na...

Mindezen negatívumok ellenére kiváló játéknak tartom a Warlords III-at, mivel egy stratégiai program esetében a grafika számomra teljesen másodlagos. Ami igazán számít, az a logikusan felépített játékmenet, a hosszú távú élvezhetőség és a már emlegetett hangulat. Szerintem ennyi elég is az üdvösséghez.

T.J.

warlords III — Kiadja: Broderbund

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

P75, 16MB RAM, 4xCD, WIN95

✓ Egyszerűen marha jó és kész!
✗ Kissé szerény külső • kevés a kaland elem

85%

APOKALIPSZIS ITT ÉS MOST!

apocal

A MicroProse UFO című programja három évvel ezelőtt igazi slágernek számított. Élvezetes akciókkal vegyített stratégiai játék abban az időben teljesen egyedülálló volt. Aztán egy év múlva jött a folytatás, a Terror from the Deep, ami nekem csalódást okozott. Nem volt rosszabb, mint elődje, de sokkal jobb sem. Az ellenfelek sokkal erősebbek és találékonyabbak voltak, de az új ötletek teljesen hiányoztak belőle. Amikor megkaptam tesztelésre az immár sorozattá teljesedő alkotás harmadik részét, kicsit vegyes érzelmekkel ültem le a gép elé. Nem tudtam ugyanis, hogy most megint az első kiadásról nyúztak le egy újabb bőrt, vagy végre sikerült valami fontosat is hozzátenni az UFO-hoz. De először is nézzük a történetet:

2084. A Föld lakossága óriási városokban összpontosul. A több, mint 50 éve biztonságban élő emberiség teljesen eltunyult. Mega Primus, azaz a főváros felett megnyíló dimenzió-kapukon keresztül idegenek lepik el az eget. Az ostrom megkezdődött.



Ez a primitív berendezés nem sokáig védi meg a bázist



Mega Primus – egy város száz év múlva

A VÁROS

A játék fő képernyőjén a város térképét látjuk. Az alatta lévő irányítópanel nyolc fülével érhetünk el mindent, ami a város védelme során fontos lehet.

A város közepén egy hatalmas, komor épület ad otthont a védekező erők központjának. Itt állomásoznak az ügynökök, továbbá a harcban bevethető járműveket, felszereléseket is kezdetben itt találjuk .

A térképen bármelyik másik házra is rábökhetünk, s ilyenkor megtudjuk, melyik kinek a tulajdona, milyen célt szolgál és van-e ott emberünk. Egy gyanús vagy ellenséges kézen lévő épülethez később kiküldhetjük csapatainkat, s az ott lévő idegenek vagy biztonsági erők legyőzésével gyengíthetjük a szervezetet, és idegen eszközöket szerezhetünk. Azt, hogy melyik cégek kerültek már idegen befolyás alá, az Alien Infiltration nevű grafikon böngészésével tudhatjuk meg.

[illegible]

Amikor egy idegen tartózkodik Mega Primus városában, azonnal megjelenik a figyelmeztető ablak. Ekkor először ki kell jelölnünk, hogy melyik ügynökök és melyik járművel menjenek ki a helyszínre (dobjuk az embereket a járműbe), majd a katona vagy a jármű ikonjára kattintva, felszerelhetjük őket, és máris kezdődhet az üldözés.

CSATA

Amikor egységünk megérkezik a riasztás helyére, kezdődhet a terep felkutatása. Először embereinket kis csapatokba kell osztanunk. Egy csatában maximum hat csapatunk vehet részt, s mindegyikben legfeljebb hat tag lehet. Csata közben a városnak csak egy elkerített részét járhatjuk be. A területen emeletes házak, sőt pincék is lehetnek, melyekből mi mindig egy kiválasztott szintet látunk. Érdemes a szintek között ide-oda kapcsolgatni, hiszen az ellenség akár egy emeleti ablakból is leselkedhet ránk. A csata akkor fejeződik be, ha valamelyik fél minden katonája meghal, eszméletét veszti vagy elmenekül. Baj esetén a csatateret a nyilakkal jelzett mezőkön keresztül hagyhatjuk el.

A csatákat két különböző módban, valós időben, illetve a régi megszokott váltott formában küzdhetjük végig. A kettő között mindig a csata megkezdése előtt választhatunk.

Miközben saját embereinket irányítjuk, az ellenfél is folyamatosan mozog. Mivel néha elég gyorsan követik egymást az események, módosíthatjuk a játék sebességét.

Folyamatos játékban katonák harc közben három stratégiát követhetnek, ami a cél eléréséhez választott útirányt befolyásolja. A biztonságos katona mindig a fedezékek közelében halad, míg az agresszív a legrövidebb utat választja, így nem biztos, hogy szükség esetén időben el tud rejtőzni. Amikor katonánk meglát egy idegent, azonnal fedezéket keres (1 lépésnyi távolságban), majd automatikusan tüzet nyit. A lövés típusát is beállíthatjuk. A célzott lövés a legpontosabb, de több idő kell a felkészüléshez, így emberünk ritkábban tüzel. A Snap shot egy gyors, célzatlan lövés az ellenség irányába, az Auto shot pedig egy sorozat, amely szintén célzatlan. Az utóbbi kettő csak közeli célpont esetén hatásos. A lövöldözés hatékonyságánál arról sem szabad megfeledkeznünk, hogy a kezdő katonák pontatlanul lőnek. Éppen ezért az öreg, képzett katonák pótolhatatlanok. Szereljük fel őket mindig a legjobb eszközökkel, és ne hagyjuk őket fedezetlenül.

A régi változatban a két fél felváltva kerül sorra. Ebben a módban minden tevékenységhez időegység (TU) kell, ami a körök kezdetén egy maximális értékről indul. Itt az ellenfél megpillantása után nekünk kell fedezékbe vinnünk emberünket, majd tüzelnünk (a célpontot a jobb egérgombbal jelöljük ki). Ha több fegyverünk is van, ki kell választanunk, melyiket akarjuk használni.

Itt arra kell figyelnünk, hogy ha a mozgással túl sok időegységet felhasználunk, a végén már nem tudunk lőni egy menet közben felfedezett idegenre. Ha a kört úgy fejezzük be, hogy hagyunk egy lövésre elegendő időegységet, akkor katonánk képes lesz az őt megtámadó idegenre visszalőni. (Ehhez persze agresszív támadás kell, mert biztonsági módban emberünk először elrejtőzik, s így felhasználja időegységeit.)

Az egy egységbe tartozó katonákat együtt vagy akár külön-külön is mozgathatjuk. A csapat két felállásban menetelhet: sorban egymás mögött, vagy szétszóródva. A menetirányt a bal gombbal jelöljük ki, míg a jobbal csak a megfelelő irányba fordíthatjuk embereinket. Ha valamelyik meglát egy idegent, a képe fölött egy pötty jelenik meg. Erre rábökve az idegen a kép közepére kerül. Az emberek mozogni futva, sétálva vagy kúszva tudnak. A futás kevesebb időegységet, de sokkal több energiát használ el, és a futó katona nem tud rálőni a hirtelen elé kerülő ellenfélre sem. A mászás ezzel szemben sokkal lassabb, de biztonságosabb. Egy ellenséggel szembetalálkozva letérdelhetünk valami fedezék mögé, így egyrészt nehezebben találnak el és a célzás is sokkal pontosabb lesz (persze a letérdelés és felállás is időegységekbe kerül.) A katonák előtt rejtett területek nekünk is láthatatlanok.

A csata fő célja nem az ellenfelek megsemmisítése, hanem tárgyak zsákmányolása és az idegenek foglyul ejtése. Ha a lelőtt ellenfelek eldobnak valamit, győzelem esetén automatikusan magunkkal visszük. Ha viszont visszavonulunk, csak azt tarthatjuk meg, amit előtte katonáink felvettek (a tárgy fölé kell állni és a felszerelések képén felvenni).



A bázis föld feletti része azért nem ennyire bonyolult



Hát ezek meg hogy kerültek a hátunk mögé?

X·C

A csatában lőfegyverek mellett használhatunk gránátokat is. Itt be kell állítanunk, hány másodperc múlva robbanjanak fel. Nyilvánvaló, hogy rossz beállításokkal magunkat is a levegőbe fogjuk repíteni.

Katonáinkat és tudósainkat a civil lakosság közül toborozhatjuk. A felvétel előtt válasszuk ki valamelyik bázist, a szükséges ember típusát és végül figyelmesen nézzük végig a jelentkezők adatait. A felvett emberek fizetése és tartása komoly kiadásokat jelent, így előfordul, hogy később néhányat ki kell rúgnunk.

Felszerelés vásárlásánál figyelnünk kell rá, hogy a szükséges eszközökből (legmodernebb fegyverek, lőszerek...) mindig elegendő legyen a bázison. Az embereket, járművet, felszerelést, és elfogott idegeneket át is küldhetjük egyik bázisunkról a másikra. A felesleges dolgokat és idegeneket viszont minél előbb el kell adnunk, hiszen ezek csak amúgy is szűkös raktárunkat terhelik.

ypse

COM

JÁRMŰVEK

Járműveinket fegyverekkel, motorral, kiegészítő eszközökkel szerelhetjük fel. Ezek a gépek juttatják el katonáinkat a csaták helyszínére (bár az embereket akár gyalog is kiküldhetjük), átmehetnek a dimenziókapukon, és megtámadhatják meg az ellenséges hajókat. Mozgás közben kikapcsolhatjuk a jármű fegyvereit (ha például élve akarunk elkapni egy gyengébb idegen hajót), beállíthatjuk az utazási magasságot, a támadás típusát (megint a biztonságos és az agresszív közötti skálán), és egy őrjáratnak a követendő útvonalat.

A város feletti lövöldözés károkat okozhat az épületekben, ami fellázítja a tulajdonost és a szenátust is. Ezért kapcsoljuk ki a fegyvereket mindaddig, amíg a célpont valamilyen épület mögött bujkál. Támadjunk több hajóval, különböző irányból. Mivel a cél nem a megsemmisítésük, hanem az elfogásuk, ne lőjük le az ellenséget a levegőben. Miután lezuhantak, minél hamarabb oda kel érnünk, mert az idegenek minden használható dolgot megsemmisítenek.

Ha járművünk üzemanyaga elfogy, vissza kell térni a bázisra, ahol a automatikusan újratöltik. A sérült hajókat ugyanitt javítják. A szerelés ideje a sérült hajók számától és a károk nagyságától függ.


Éjszakai üldözéses verseny

OKTATÁS

A katonák képességeit harci és Pszi tréningeken fejleszthetjük. A tanuló katonák ugyanúgy részt vesznek a bevetéseken, de amikor visszatérnek a bázisra, folytatják a tanulást. A sérült katonáknak viszont először fel kell gyógyulniuk. Az oktatás megkezdéséhez kellenek a megfelelő oktatótermek. Ha pedig túl sokan vannak az osztályban, csökken az oktatás eredményessége.


Az első bevetés, rögtön a kongresszusi központban

KUTATÁS

Ahhoz, hogy a technikailag jóval fejlettebb idegenekkel végig versenyben tudjunk maradni, rengeteg kvantumfizikusra, biokémikusra, a gyártáshoz pedig mérnökre lesz szükségünk. Amikor ugyanis valamilyen idegen tárgyat zsákmányolunk, meg kell kezdenünk annak vizsgálatát és gyártását, hogy később saját oldalunkon is bevethessük a fejlettebb technológiát. A tudósokat mindig lássuk el munkával, mert az unatkozó kutató elég drága mulatság. A felfedezett idegen fegyvereket és eszközöket pedig azonnal építsük meg és használjuk fel.

PÉNZ

A szenátus hetente utal át pénzt, melynek összege munkánk hatékonyságától függ.

Hát van egy jó, meg egy rossz hírem. A jó az, hogy a játék megint megfelel a MicroProse hírnevének. Izgalmas, gondolkodtató és heteken át leköti az embert. Hihetetlen lényeket, soha nem látott szerkentyűket varázsol elénk. Gyönyörű grafikája egy alap Pentiumon is élvezhetően gyorsan gördül, a hanghatások pedig kitűnő hangulatot teremtenek a játék óráira.

Rossz viszont az, hogy bejött, amitől tartottam. Az előző változatokhoz képest az egyetlen igazi újdonság, hogy a csatákat valós időben is kipróbálhatjuk. Változott persze a kezelőfelület, a történet, az ellenfelek, a felfedezhető dolgok listája, de a lényeg maradt a régi. Ezért a program megvásárlását inkább azoknak ajánlom, akiknek nincs meg valamelyik előzmény.

P.K.

BÁZISOK

A játék során maximum nyolc bázisunk lehet. Sok és jól elhelyezett bázissal katonáink riasztás után a lehető legrövidebb idő alatt érnek a helyszínre, s így nagyobb az esélyünk az idegen lények elfogására és eszközök zsákmányolására. A bázis helyének kiválasztásakor figyeljünk arra, hogy később szükség esetén legyen hely a növekedésre.

Amíg egy bázison vagyunk, a játék ideje megáll. Itt a képen a bázis alaprajzát látjuk, a már felszerelt szobákkal. Új terem építésekor fontos az építkezés ideje, ára és a fenntartási költsége. Új szobákat csak már meglévő folyosó mellé tehetünk, de később ezeket szükség esetén le is rombolhatjuk.

Kezdetben csak 11 különböző terem van, de ahogy új technológiákat fedezünk fel, a választék fokozatosan bővül. Külön szoba kell embereinknek pihenésre, gyógyulásra, tanulásra, kutatásra és gyártásra. Emellett van egy raktár, egy járműjavító, egy idegenek tárolására kialakított hely és egy biztonsági központ.



A megfelelő felszerelés kiválasztása dönti el az egész akció kimenetelét

X-COM: APOCALYPSE — Kiadja: MicroProse

L	Á	T	V	Á	N	Y	O	S	S	Á	G
J	Á	T	S	Z	H	A	T	Ó	S	Á	G
S	Z	A	V	A	T	O	S	S	Á	G	
Z	E	N	E	B	O	N	A				

486DX100, 8MB RAM, 2xCD, SVGA

✓ Izgalmas • szórakoztató • hosszú játékmenet
X semmi lényeges újdonság

80%

APOKALIPSZIS ITT ÉS MOST!

A MicroProse UFO című programja három évvel ezelőtt igazi slágernek számított. Élvezetes akciókkal vegyített stratégiai játék abban az időben teljesen egyedülálló volt. Aztán egy év múlva jött a folytatás, a Terror from the Deep, ami nekem csalódást okozott. Nem volt rosszabb, mint elődje, de sokkal jobb sem. Az ellenfelek sokkal erősebbek és találékonyabbak voltak, de az új ötletek teljesen hiányoztak belőle. Amikor megkaptam tesztelésre az immár sorozattá teljesedő alkotás harmadik részét, kicsit vegyes érzelmekkel ültem le a gép elé. Nem tudtam ugyanis, hogy most megint az első kiadásról nyúztak le egy újabb bőrt, vagy végre sikerült valami fontosat is hozzátenni az UFO-hoz. De először is nézzük a történetet:

2084. A Föld lakossága óriási városokban összpontosul. A több, mint 50 éve biztonságban élő emberiség teljesen eltunyult. Mega Primus, azaz a főváros felett megnyíló dimenzió-kapukon keresztül idegenek lepik el az eget. Az ostrom megkezdődött.



Ez a primitív berendezés nem sokáig védi meg a bázist


Mega Primus – egy város száz év múlva

A VÁROS

A játék fő képernyőjén a város térképét látjuk. Az alatta lévő irányítópanel nyolc fülével érhetünk el mindent, ami a város védelme során fontos lehet.

A város közepén egy hatalmas, komor épület ad otthont a védekező erők központjának. Itt állomásoznak az ügynökök, továbbá a harcban bevethető járműveket, felszereléseket is kezdetben itt találjuk .

A térképen bármelyik másik házra is rábökhetünk, s ilyenkor megtudjuk, melyik kinek a tulajdona, milyen célt szolgál és van-e ott emberünk. Egy gyanús vagy ellenséges kézen lévő épülethez később kiküldhetjük csapatainkat, s az ott lévő idegenek vagy biztonsági erők legyőzésével gyengíthetjük a szervezetet, és idegen eszközöket szerezhetünk. Azt, hogy melyik cégek kerültek már idegen befolyás alá, az Alien Infiltration nevű grafikon böngészésével tudhatjuk meg.

VESZÉLY

Amikor egy idegen tartózkodik Mega Primus városában, azonnal megjelenik a figyelmeztető ablak. Ekkor először ki kell jelölnünk, hogy melyik ügynökök és melyik járművel menjenek ki a helyszínre (dobjuk az embereket a járműbe), majd a katona vagy a jármű ikonjára kattintva, felszerelhetjük őket, és máris kezdődhet az üldözés.

CSATA

Amikor egységünk megérkezik a riasztás helyére, kezdődhet a terep felkutatása. Először embereinket kis csapatokba kell osztanunk. Egy csatában maximum hat csapatunk vehet részt, s mindegyikben legfeljebb hat tag lehet. Csata közben a városnak csak egy elkerített részét járhatjuk be. A területen emeletes házak, sőt pincék is lehetnek, melyekből mi mindig egy kiválasztott szintet látunk. Érdemes a szintek között ide-oda kapcsolgatni, hiszen az ellenség akár egy emeleti ablakból is leselkedhet ránk. A csata akkor fejeződik be, ha valamelyik fél minden katonája meghal, eszméletét veszti vagy elmenekül. Baj esetén a csatateret a nyilakkal jelzett mezőkön keresztül hagyhatjuk el.

A csatákat két különböző módban, valós időben, illetve a régi megszokott váltott formában küzdhetjük végig. A kettő között mindig a csata megkezdése előtt választhatunk.

Miközben saját embereinket irányítjuk, az ellenfél is folyamatosan mozog. Mivel néha elég gyorsan követik egymást az események, módosíthatjuk a játék sebességét.

Folyamatos játékban katonák harc közben három stratégiát követhetnek, ami a cél eléréséhez választott útirányt befolyásolja. A biztonságos katona mindig a fedezékek közelében halad, míg az agresszív a legrövidebb utat választja, így nem biztos, hogy szükség esetén időben el tud rejtőzni. Amikor katonánk meglát egy idegent, azonnal fedezéket keres (1 lépésnyi távolságban), majd automatikusan tüzet nyit. A lövés típusát is beállíthatjuk. A célzott lövés a legpontosabb, de több idő kell a felkészüléshez, így emberünk ritkábban tüzel. A Snap shot egy gyors, célzatlan lövés az ellenség irányába, az Auto shot pedig egy sorozat, amely szintén célzatlan. Az utóbbi kettő csak közeli célpont esetén hatásos. A lövöldözés hatékonyságánál arról sem szabad megfeledkeznünk, hogy a kezdő katonák pontatlanul lőnek. Éppen ezért az öreg, képzett katonák pótolhatatlanok. Szereljük fel őket mindig a legjobb eszközökkel, és ne hagyjuk őket fedezetlenül.

A régi változatban a két fél felváltva kerül sorra. Ebben a módban minden tevékenységhez időegység (TU) kell, ami a körök kezdetén egy maximális értékről indul. Itt az ellenfél megpillantása után nekünk kell fedezékbe vinnünk emberünket, majd tüzelnünk (a célpontot a jobb egérgombbal jelöljük ki). Ha több fegyverünk is van, ki kell választanunk, melyiket akarjuk használni.

Itt arra kell figyelnünk, hogy ha a mozgással túl sok időegységet felhasználunk, a végén már nem tudunk lőni egy menet közben felfedezett idegenre. Ha a kört úgy fejezzük be, hogy hagyunk egy lövésre elegendő időegységet, akkor katonánk képes lesz az őt megtámadó idegenre visszalőni. (Ehhez persze agresszív támadás kell, mert biztonsági módban emberünk először elrejtőzik, s így felhasználja időegységeit.)

Az egy egységbe tartozó katonákat együtt vagy akár külön-külön is mozgathatjuk. A csapat két felállásban menetelhet: sorban egymás mögött, vagy szétszóródva. A menetirányt a bal gombbal jelöljük ki, míg a jobbal csak a megfelelő irányba fordíthatjuk embereinket. Ha valamelyik meglát egy idegent, a képe fölött egy pötty jelenik meg. Erre rábökve az idegen a kép közepére kerül. Az emberek mozogni futva, sétálva vagy kúszva tudnak. A futás kevesebb időegységet, de sokkal több energiát használ el, és a futó katona nem tud rálőni a hirtelen elé kerülő ellenfélre sem. A mászás ezzel szemben sokkal lassabb, de biztonságosabb. Egy ellenséggel szembetalálkozva letérdelhetünk valami fedezék mögé, így egyrészt nehezebben találnak el és a célzás is sokkal pontosabb lesz (persze a letérdelés és felállás is időegységekbe kerül.) A katonák előtt rejtett területek nekünk is láthatatlanok.

A csata fő célja nem az ellenfelek megsemmisítése, hanem tárgyak zsákmányolása és az idegenek foglyul ejtése. Ha a lelőtt ellenfelek eldobnak valamit, győzelem esetén automatikusan magunkkal visszük. Ha viszont visszavonulunk, csak azt tarthatjuk meg, amit előtte katonáink felvettek (a tárgy fölé kell állni és a felszerelések képén felvenni).



A bázis föld feletti része azért nem annyira bonyolult


Hát ezek meg hogy kerültek a hátunk mögé?

A csatában lőfegyverek mellett használhatunk gránátokat is. Itt be kell állítanunk, hány másodperc múlva robbanjanak fel. Nyilvánvaló, hogy rossz beállításokkal magunkat is a levegőbe fogjuk repíteni.

Katonáinkat és tudósainkat a civil lakosság közül toborozhatjuk. A felvétel előtt válasszuk ki valamelyik bázist, a szükséges ember típusát és végül figyelmesen nézzük végig a jelentkezők adatait. A felvett emberek fizetése és tartása komoly kiadásokat jelent, így előfordul, hogy később néhányat ki kell rúgnunk.

Felszerelés vásárlásánál figyelnünk kell rá, hogy a szükséges eszközökből (legmodernebb fegyverek, lőszerek...) mindig elegendő legyen a bázison. Az embereket, járművet, felszerelést, és elfogott idegeneket át is küldhetjük egyik bázisunkról a másikra. A felesleges dolgokat és idegeneket viszont minél előbb el kell adnunk, hiszen ezek csak amúgy is szűkös raktárunkat terhelik.

JÁRMŰVEK

Járműveinket fegyverekkel, motorral, kiegészítő eszközökkel szerelhetjük fel. Ezek a gépek juttatják el katonáinkat a csaták helyszínére (bár az embereket akár gyalog is kiküldhetjük), átmehetnek a dimenziókapukon, és megtámadhatják meg az ellenséges hajókat. Mozgás közben kikapcsolhatjuk a jármű fegyvereit (ha például élve akarunk elkapni egy gyengébb idegen hajót), beállíthatjuk az utazási magasságot, a támadás típusát (megint a biztonságos és az agresszív közötti skálán), és egy őrjáratnak a követendő útvonalat.

A város feletti lövöldözés károkat okozhat az épületekben, ami fellázítja a tulajdonost és a szenátust is. Ezért kapcsoljuk ki a fegyvereket mindaddig, amíg a célpont valamilyen épület mögött bujkál. Támadjunk több hajóval, különböző irányból. Mivel a cél nem a megsemmisítésük, hanem az elfogásuk, ne lőjük le az ellenséget a levegőben. Miután lezuhantak, minél hamarabb oda kel érnünk, mert az idegenek minden használható dolgot megsemmisítenek.

Ha járművünk üzemanyaga elfogy, vissza kell térni a bázisra, ahol a automatikusan újratöltik. A sérült hajókat ugyanitt javítják. A szerelés ideje a sérült hajók számától és a károk nagyságától függ.


Éjszakai üldözéses verseny

OKTATÁS

A katonák képességeit harci és Pszi tréningeken fejleszthetjük. A tanuló katonák ugyanúgy részt vesznek a bevetéseken, de amikor visszatérnek a bázisra, folytatják a tanulást. A sérült katonáknak viszont először fel kell gyógyulniuk. Az oktatás megkezdéséhez kellenek a megfelelő oktatótermek. Ha pedig túl sokan vannak az osztályban, csökken az oktatás eredményessége.


Az első bevetés, rögtön a kongresszusi központban

KUTATÁS

Ahhoz, hogy a technikailag jóval fejlettebb idegenekkel végig versenyben tudjunk maradni, rengeteg kvantumfizikusra, biokémikusra, a gyártáshoz pedig mérnökre lesz szükségünk. Amikor ugyanis valamilyen idegen tárgyat zsákmányolunk, meg kell kezdenünk annak vizsgálatát és gyártását, hogy később saját oldalunkon is bevethessük a fejlettebb technológiát. A tudósokat mindig lássuk el munkával, mert az unatkozó kutató elég drága mulatság. A felfedezett idegen fegyvereket és eszközöket pedig azonnal építsük meg és használjuk fel.

PÉNZ

A szenátus hetente utal át pénzt, melynek összege munkánk hatékonyságától függ.

Hát van egy jó, meg egy rossz hírem. A jó az, hogy a játék megint megfelel a MicroProse hírnevének. Izgalmas, gondolkodtató és heteken át leköti az embert. Hihetetlen lényeket, soha nem látott szerkentyűket varázsol elénk. Gyönyörű grafikája egy alap Pentiumon is élvezhetően gyorsan gördül, a hanghatások pedig kitűnő hangulatot teremtenek a játék óráira.

Rossz viszont az, hogy bejött, amitől tartottam. Az előző változatokhoz képest az egyetlen igazi újdonság, hogy a csatákat valós időben is kipróbálhatjuk. Változott persze a kezelőfelület, a történet, az ellenfelek, a felfedezhető dolgok listája, de a lényeg maradt a régi. Ezért a program megvásárlását inkább azoknak ajánlom, akiknek nincs meg valamelyik előzmény.

P.K.

...ZISOK

A játék során maximum nyolc bázisunk lehet. Sok és jól elhelyezett bázissal katonáink riasztás után a lehető legrövidebb idő alatt érnek a helyszínre, s így nagyobb az esélyünk az idegen lények elfogására és eszközök zsákmányolására. A bázis helyének kiválasztásakor figyeljünk arra, hogy később szükség esetén legyen hely a növekedésre.

Amíg egy bázison vagyunk, a játék ideje megáll. Itt a képen a bázis alaprajzát látjuk, a már felszerelt szobákkal. Új terem építésekor fontos az építkezés ideje, ára és a fenntartási költsége. Új szobákat csak már meglévő folyosó mellé tehetünk, de később ezeket szükség esetén le is rombolhatjuk.

Kezdetben csak 11 különböző terem van, de ahogy új technológiákat fedezünk fel, a választék fokozatosan bővül. Külön szoba kell embereinknek pihenésre, gyógyulásra, tanulásra, kutatásra és gyártásra. Emellett van egy raktár, egy járműjavító, egy idegenek tárolására kialakított hely és egy biztonsági központ.



A megfelelő felszerelés kiválasztása dönti el az egész akció kimenetelét

X-COM: APOCALYPSE — Kiadja: MicroProse

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

486DX100, 8MB RAM, 2xCD, SVGA

✓ Izgalmas • szórakoztató • hosszú játékmenet
✗ semmi lényeges újdonság

80%

CINKELT LA

SHADOWS OF THE EMPIRE (NINTENDO 64)

Mindenek előtt engedjetek meg egy helyreigazítást – a nyomda ördögének köszönhetően ugyanis nem egészen pontosan jelent meg a múlt számban a SOTE cheat. A játéknak a következő néven kell nekifognunk: _Wampa__ Stompa. Tehát a Wampa előtt egy, utána pedig két (!) szóközt kell beütni és arra is kell ügyelni, hogy a szavakat nagybetűvel kezdjük! A további tennivalókat már tudjátok, abban szerencsére nem volt hiba.

RALLY CROSS (PLAYSTATION)

A Rally Cross csalások beviteléhez egyszerűen kezdjünk el egy új szezont, ám ne a saját nevünkkel, hanem a következő kódok valamelyikével jelentkezzünk be:

banzai - ütközések kikapcsolása
radbrad - gravitáció
stone - extra gravitáció
float - könnyű autók
feather - még könnyebb autók
spinner - a kerekek csak minimálisan tapadnak
fat_tires - dupla széles kerekek
no_wheels - nincsenek kerekek
wheels - csak kerekek vannak
noviscous - nincs lassulás a vízben vagy a sárban
vet_me - a Veterán fokozat behívása
im_a_pro - a Pro fokozat behívása
weeoo - a Suicide mód behívása

CASPER (PLAYSTATION)

A következő kóddal Casper - valódi szellemhez méltóan - immár képes lesz a falakon átrepülni. Először is menjünk valamelyik szobának a bal felső sarkába, és tartsuk lenyomva a következőket: (Fel+Bal)+L1+R1+Statrt. Ha jól csináltuk, ekkor a játéknak le kell fagynia. Ezután engedjük el a Fel+Balt és az L1-et, majd továbbra is benyomva tartva az R1+Startot nyomjunk egy Le+Balt, majd egy Háromszöget. A játék ekkor továbbindul, és ha minden OK, akkor az R1-et benyomva átkelhetünk a falakon. Caspert majd az L1 lenyomásával tehetjük vissza. Az első pályán ezzel a módszerrel jó néhány titkos szobát könnyedén megtalálhatunk.

HEXEN (PLAYSTATION)

A cheat-menü aktiválásához elsőként látogassunk el az Options menübe, s ott lépjünk a Controller Setup képernyőre. Ott tartsuk lenyomva az R2-t és üssük be: Jobb, Le, Jobb, Háromszög, X. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk, és a "Cheat Mode Activated" felirat kíséretében a címképernyőre kell visszakerülnünk. Ezek után a Cheat Menüt játék közben, a pauzásánál lehet lekérni.

HEXEN (NINTENDO 64)

Lássuk, mi a helyzet a N64 verzióval! Indítsunk egy játékot, majd pauzáljuk le. Most a kamera-gombokkal a következő kombinációt vigyük be: Fel-C, Le-C, Bal-C, Jobb-C. Ezután egy hangot hallhatunk, és megjelenik a "Cheat" opció. A Cheat menübe belépve újabb kódokat vihetünk be:

god Mode (sérthetetlenség): Bal-C, Jobb-C, Le-C.
clipping (át lehet menni a falakon): Fel-C hússzor, Le-C.
visit (pályaválasztás): Bal-C, Bal-C, Jobb-C, Jobb-C, Le-C, Fel-C.
butcher (azonnal meghalnak az ellenfelek): Le-C, Fel-C, Bal-C, Bal-C.
health (100% energia): Bal-C, Fel-C, Le-C, Le-C.
A Collect opció alatt újabb dolgokat lehet behozni:
all keys (az összes kulcs): Le-C, Fel-C, Bal-C, Jobb-C.
all artifact (az összes tárgy): Fel-C, Jobb-C, Le-C, Fel-C.
all weapons (az összes fegyver): Jobb-C, Fel-C, Le-C, Le-C.
puzzle items (a szint teljesítéséhez szükséges összes dolog): Fel-C, Bal-C háromszor, Jobb-C, Le-C, Le-C.

HEXEN (SATURN)

Ha már lúd, legyen kövér, íme a csalókód a Saturn változathoz is:
Lépjünk az Options képernyőre, és adjuk be: Fel, Le, Bal, Jobb, Y, Y, Z, Z, A, X, Fel, Le, C és B. Ezután menjünk a Miscellaneous Options megjelölésű képernyőre, ahol immár egy "Cheat" felirat is látható. Ezt kiválasztva egy csomó remek csalás közül válogathatunk, többek között van God Mode is és pályaugrás is.

MAGIC CARPET (SATURN)

A csalás bekapcsolását az Opciós képernyőn végezhetjük el, méghozzá úgy, ha a Sound Test-nél a következő hangokat játsszuk le: 11, 31, 15, 5, 26, 22. Ha jól csináltuk, egy "Cheat!" felirat fog megjelenni a képernyő tetején, az alján pedig egy pályaválasztó opció. Nos, akkor válasszuk ki a szimpatikus helyszínt, és indítsuk el a játékot. Az akció lepauzálása után a következő turpisságokkal próbálkozhatunk: az X gombbal az összes varázslatot előhívhatjuk, az Y-nal befejezhetjük a szintet, végül a Z-vel pedig extra manához juthatunk.

DARKLIGHT CONFLICT (SATURN)

Az alábbi csalással elérhetővé válik az összes szint, sérthetetlenek lehetünk, sőt még egy Smart Bomb opciót is bekapcsolhatunk. Menjünk az Options menübe, és ott a következőket nyomjuk le: Le, Le, Fel, X, Bal, Bal, R, L és Start. Ezzel egy új menüpont jelenik meg a főmenüben, melynek megjelölése: "EXTRA".

TOMB RAIDER (PLAYSTATION)

Nos, úgy tűnik a PlayStation változathoz is van egy működőképes pályaugró cheat, eléréséhez az alábbiakat tegyük. Játék közbe üssük le a Select-et, amivel Inventoryba kerülünk. Itt kell beütni a kódot: L2, R2, L1, Kör, Háromszög, L1, R2, L2. Ha ezek után visszatérünk a játékba, máris kezdhetjük a következő szintet - így akár végig is mehetünk az egész játékon.

THUNDER TRUCK RALLY (PLAYSTATION)

Menjünk a főmenü képernyőjére, itt gépelhetjük be a különböző hatású kódokat. Ha valami értelmeset viszünk be, egy böffentést kell hallanunk.
Nagy traktorok: L1, R2, L2, R1 és Fel.
Nincs sérülés: Bal, Bal, Bal, Bal, Fel, Le, L1 és R2.
Szuper kocsi: L2, Bal, Jobb, Fel, Le, R2.

THE LOST WORLD (PLAYSTATION)

A játék programozói eléggé betettek az egyszeri játékosnak azzal, hogy a pályakódok mindent megjegyeznek, viszont - a sok lehetséges variáció miatt - megkönnyítették azok dolgát, akik a "próbálgatós" módszerrel kívánnak továbbjutni. Én is próbálkoztam, és lám: sikerrel jártam. (Azt sajnos nem tudom garantálni, hogy - az összes DNS megkeresése esetén - a pályakódok megnyitják majd a szintvégi galériákat, azt viszont megígérhetem, hogy egyik kód sem szűkölködik életekben.)

APOK

Human Hunter: Háromszög, Négyzet, X, Kör, Kör, Háromszög, Négyzet, X, Háromszög, Kör, X, Négyzet.
Velociraptor: X, Kör, Négyzet, Háromszög, X, Kör, Négyzet, X, Háromszög, Kör, Négyzet, X.
T-Rex: Négyzet, Kör, Háromszög, X, Négyzet, Kör, Háromszög, Négyzet, X, Háromszög, Kör, Négyzet.
Human Prey: Háromszög, Kör, Négyzet, X, Háromszög, Háromszög, Négyzet, Négyzet, X, Kör, Négyzet, X.

DOOM 64 (N64)

Néhány pályakód a legnehezebbek közül. A címképernyőn az Options menüben levő Password pont alatt kell benyomni őket:
CB92NBPLSYL?J027: Terraformer
BXYH?G416Z4JPJ?Z: Main Engineering
CYCCMGPKX47GTS2B: Holding Area
CF3?PG6DS12ZPFKB: Tech Center
BXROTH1F52GG7W?B: Alpha Quadrant
BBXWHLGSXB8F4RKB: Research Lab
FVV9FL55QGFVDWJB: Final Outpost
FFLBMQ6CVV1CPF1B: Even Simpler

DRAGONHEART: FIRE & STEEL (PLAYSTATION)

Pályakódok Gáspár Emil és Stefán Tibor, budapesti olvasóinktól:

1. PINE FOREST
2. CREEK:
ST7ZDPN3NXKNMSL
3. DARK FOREST:
7XLTQBLW7WCGFDK
4. PLAINS OF LATHEON:
7M47TMVQVRNKQSW
5. PENDAWOOD:
3H3VFKFLZS64SNB
6. THE VILLAGE FYRD:
GC9LNWFJJN7XWHC
7. THE MOUNTAIN BARBARIANS:
3PJHBHN6DQCJFBQ
8. THE WYRM SPINE MOUNTAINS:
P4G4BNCPJHZKVCZ
9. THE VILLAGE ULATHERV:
G4RM3CJH3KGWRDL
10. THE CHAON SWAMP:
NJ6LQNXD7J4X9WS
11. RUINS OF CAMELOT:
KH6PJRRNRB64JFH
12. THE CRYPT OF CAMELOT:
DMVWWNMRDGGHGXQ
13. THE BATTLEGROUND:
7FJSD7DKWXWGBVK
14. CAER EINONOCH, ENTRANCE:
H3THJ7MXHLXC9DP
15. CAER EINONOCH, BATTLEMENT:
BTLLBPXGXHB6LFZ
16. CAER EINONOCH, TOWER:
LPJMFHWHCX3S7JC
17. COURTYARD:
JJN9JJH7KHM7P4G
17+1: ARENA

LOST VIKINGS 2. (PLAYSTATION)

Pályakódok:
1. NTRO
2. 1STS
3. 2NDS
4. TRSH
5. SW1M
6. WOLF
7. BR4T
8. K4RN
9. BOMB
10. WZRD
11. BLKS
12. TLPT
13. GYSR
14. B3SV
15. R3TO
16. DRNK
17. YOVR
18. OV4L
19. T1N3
20. D4RK
21. H4RD
22. HRDR
23. LOST
24. OBOY
25. HOM3
26. SHCK
27. TNNL
28. H3LL
29. 4RGH
30. B4DD
31. D4DY

BLAST CORPS (N64)

Menjünk közvetlen közelébe egy épületnek, amit le akarunk rombolni, és próbáljunk meg kiszállni a járműből. Ez persze nem fog sikerülni, viszont ha továbbra is nyomva tartjuk a Z gombot, az épület nemsokára megsemmisül.

HEXEN II (TELJES VERZIÓ)

GOD: god mód ki/be
NOCLIP: a szokásos... (ki/be)
NOTARGET: az ellenfelek nem látnak bennünket (ki/be)
CHANGELEVEL X: X szintre váltja a karaktert
RESTART: újraindítja a szintet
NAME X: X névre átnevezi a karaktert
GIVE H X: az egészséget X értékre növeli (0-999)
GIVE 2: a második fegyver
GIVE 3: a harmadik fegyver
GIVE 4: a negyedik fegyver
IMPULSE 9: az összes fegyver+mana
IMPULSE 10: fegyverváltás
IMPULSE 13: tárgy felemelése
IMPULSE 14: a "Báránybőr" (vagy mi a szösz). Helyesbítek (Martin után szabadon):"Báránnyá Változtató Kézi Készülék", röviden: BVKK. (ejtsd: bévékáká)
IMPULSE 23: fáklya
IMPULSE 43: az összes fegyver+tárgy+mana
IMPULSE 44: elhajít egy tárgyat
IMPULSE 100: használni a fáklyát
IMPULSE 101: +25 health
IMPULSE 102: feltámasztás
IMPULSE 103: használni a Kratert
IMPULSE 104: Chaos Device
IMPULSE 105: fegyver upgrade
IMPULSE 106: segítő megidézése
IMPULSE 107: láthatatlanság
IMPULSE 108: Glyph
IMPULSE 109: nyúlcipők
IMPULSE 110: Repulsion
IMPULSE 112: repülés
IMPULSE 113: Force Cube
IMPULSE 114: Icon
CHASE_ACTIVE 1: külső perspektívára vált (a 0-val meg vissza)
IMPULSE 299: minden tárgyból 20 db

Pályakódok:
A pályaneveket MAP_ után kell a konzolba beírni, a szint sorszámával egyetemben (space nélkül), pl: MAP ROMERIC4.
DEMO(1-3)
VILLAGE(1-5)
RIDER1A
MESO(1-6)
EGYPT(1-6)
RIDER2C
ROMERIC(1-7)
CASTLE(4-5)
CATH
TOWER
EIDOLON

LOMAX (PC)

A játék PC-s konverzióját készítő emberkék nem nagyon erőltették meg magukat, mert a PC-s változatban is ugyanúgy működnek a PlayStation-pályakódok. (ld. a nyári dupla számunkban).

EXTREME ASSAULT (PC)

A dupla számunkban közölt cheat az amerikai verzióra vonatkozott. A billentyűk az európaiban is ugyanúgy működnek, csak a cheat mód aktiválása az OHDEAR begépelésével lehetséges.

TAKE NO PRISONERS (PC)

A SHIFT+0 () megnyomása után aktiválhatjuk a cheat üzemmódot:
BIGCHEATER: god mód
FLY: repülés
NOCLIP: át lehet kocogni a falakon
Ugyancsak SHIFT+0-val szállhatunk ki.

AH-64D LONGBOW (PC)

A CA.INI file-t töltsük be egy sima editorba (például a Norton Köcsögbe), kerestessünk rá a CHEATS szóra, és itt az INFINITEAMMO=0 és INVULNERABILITY=0 után álló nullákat írjuk át szépen 1-re.

HYPERBLADE (PC)

MDMKSB: megnöveli a támadást
SHUIN: bekapcsolja a rejtett csapatokat
GORILLA: gorillává változtatja a karaktert.
SPICYBRAINS: fejjel lefelé fordítja a karaktert
POTATO: lecsökkenti a karakter méretét

Nem is olyan (k)rossz!

RALLY CROSS

Mialatt minden autóverseny-rajongó úgy várta a V-Rally-t, mint a Messiást, naponta kémlelve az 576 Shop választékát, a PlayStationösök nagy részének figyelmét elkerülte... mindenkinek elsiklott a tekintete egy bizonyos Rally Cross feliratú doboz fölött. Nos, miután a V-Rally csak kevesek várakozását váltotta be, gondolom ez a játék nemcsak nekem okozott kellemes csalódást. Ugyan a játék grafikailag alulmarad az Infogrames üdvöskéje mellett, azonban ez az első PlayStationös autóverseny, amivel legalább olyan átéléssel tudtam játszani, mint annak idején a Sega Rallyval Saturnon. Végre egy olyan PlayStation játék, ahol nincsenek kocka autók és szögletes tájak, ráadásként pedig a járművek maximálisan úgy viselkednek, ahogy azt a fizika törvényei diktálják. Plusz a játék még valódi újdonságot is kínál: a Sony platformján ez az első olyan autóverseny, ahol – a Multi Tap Adapter segítségével – négy részre osztott képernyőn akár egyszerre négyen is rajthoz állhatunk.

A játék autóválasztéka fantáziatípusokból tevődik össze. A készlet kezdetben nyolc rallyautót számlál, de ez csak addig tart, amíg nem teljesítjük a Rookie fokozatot. Ezután újabb négy kocsit kapunk, végül a nagyon profik akár 20 darabosra is felbővíthetik a kínálatot, ami már négy teherjárgányt is magában foglal. Ugyanígy növekszik a pályák száma is: a legkönnyebb szezon még csak 6 pályából áll, a legnehezebb pedig már 10-ből. Összesen 6 helyszín van, ezek mindegyikén 3 különböző útvonalat/időjárási tényezőt tud a gép kialakítani, plusz még ott van a pályák fordított módja – így összesen 18 féle pályán indulhatunk. A menet közben megnyíló levágásokra egyébként különösen érdemes figyelni, különben csak pislogunk, hogy hogyan lettünk elsőkből utolsók...

A sivatagi oázisban homokdűnék között kanyarog a mezőny, nincs is kiépített út, csak a keréknyomok – és persze a palánkok – mutatják a pálya nyomvonalát.



A két játékos üzemmód. Alant látható, hogy Martin mekkora tehetséggel vezeti az UTE színű autót



A kocsik a koccanásoknál erősen amortizálódnak – mint a mellékelt ábra is mutatja

Minden pályán van valamilyen speciális effektus, ezen például nagyon jópofa, hogy sziklás részre ráhajtva a kerekek által felvert kavicsok még mindig gurulnak a lejtőn, noha már nem is látjuk az előttünk haladót. Ha belehajtunk a patakba, a gumik messze kicsapják a vizet, a meder széléhez érve pedig a sarat verik fel – az effektus ugyan egyszerű, mégis nagyon ötletes és a valóság benyomását kelti.

A szigetvilágban egy dzsungelben folytatódik a rally. Egy barlangban a centrifugális erőt kihasználva akár a falra is felmászhatunk. Az zegzugos csapásokon gyakran kerékagyig merül az abroncs a sárban.

A Lost Mines egy nyolcas alakú pálya, melynek egy része egy elhagyatott bányán vezet át, aminek falait mécsesek világítják meg. Kiérve a sötétből itt is jócskán dagonyázhatunk a felázott talajon.

A forróság és a dzsungel után természetesen a jég is elmaradhatatlan része a versenynek: az alpine pályán hólánc nélkül, csupán az ellenkormányzásra támaszkodva kell a sziklák között kanyargó, tükörsimára fagyott szerpentinen végighajtanunk.

A Gardens pálya egy angol kertvároson vezet át, borongósan őszi hangulatban: amint végighajtunk az egyik félreeső útszakaszon, megsárgult faleveleket kavar fel a menetszél.



A győzelem érdekében kevésbé korrekt eszközök is bevethetők

Az utolsó helyszín egy hatalmas stadion. Tudjátok, egy olyan jó kis hepe-hupás terep, ahol a Monster Truck- és crossmotor versenyeket szokták rendezni. Az ugratókon kívül a repertoár később sárral is bővül, sőt harmadik fázisként még a stadion betonépítménye alá is bekukkanthatunk.

Bár a bevezetőben kissé leszóltam a grafikát, ez mindössze annyit jelent, hogy a játék kevesebb poligont használ, mint a V-Rally, ezért egy kicsit durvább és nem annyira életszerű a terep – igaz, ezt bőven ellensúlyozza a közönség tombolása, a szurkolók kolompjai, és egyéb zajok. Azt viszont tagadhatatlanul a Rally Cross javára írható, hogy a kocsik sérülnek: például betörik a féklámpa burája, és már csak a "meztelen" izzó pislákol kifelé. Az autók abszolút megfelelően reagálnak a parancsainkra, a mozgásuk tökéletes összhangban van az útfelület egyenetlenségeivel és minőségével. A bitumenen például csikorogva csíkot húznak a gumik, míg a sivatagban csak porfelhőt csapunk. Az irányítás annyira el van találva, hogy az ügyesebbek még talán kaszkadőrmutatványokat is végre tudnak hajtani. Például gyakran megesik, hogy két kerékre áll a kocsi. Magától értetődően, ha ilyenkor befelé fordítom a kormányt, holtbiztos hogy felborulok, míg ha kifelé csűröm, azonnal lecsapódik a kasztni. Jó dolog, hogy nem lehet olyan irracionálisan könnyen felborulni, mint a V-Rallyban: az apró bukkanók nem lökik fel az égbe az autót, a rugózás valóban egy acélszerkezetet enged sejtetni. Az meg egy más kérdés, hogy ha szerencsétlenül állunk keresztbe, olyan szaltókat vet a kocsi, amilyeneket eddig legfeljebb az akciófilmek üldözéses jeleneteiben láthattunk. Ha hibázunk és mondjuk oldalvást sodródunk rá egy ugratóra, sejthetjük előre, hogy mi fog történni – és általában az is játszódik le a képernyőn. A borulások ráadásul kívülről-belülről nézve is nagyon hitelesnek tűnnek: a felfüggesztések nyögnek a hirtelen megterheléstől, az egymásnak ütődő autók fémesen csattannak.

További hatalmas pozitívum, hogy a gép nem csal, a computer versenyzők sem szuperpilóták. Meg lehet próbálni tisztességtelenül játszani és packázni velük, persze a lökdösődés könnyen visszafele sülhet el, és a vége az lesz, hogy mi állunk fejre. A játék egyébként ilyenkor sem szakad meg: szépen jobbra-balra billegtetve (L2/R2) talpra kell állítani a járgányt.



Egy jó sofőr az ortodoxtól eltérő módon is ki tudja kerülni az előtte álló akadályokat

A játék opciói – a négy játékos módot leszámítva – szokványosnak mondhatók, indulhatunk tehát különálló versenyen (Single Race), vagy pontozásos bajnokságon (Season). Ezeken belül csupán a Head On játékmód és a Suicide mód elég különös, melyeknél szemben kell mennünk az ellenfelünkkel, illetve az ellenfeleinkkel. A menetek után van lehetőség a visszajátszásra, majd az elért rekordokat és a szezon állását elmenthetjük a memóriakártyánkra. Tulajdonképpen minden, amit el lehet várni, benne van a játékban. Ha mindez a V-Rally grafikájával párosult volna, a Rally Cross minden idők legjobb konzolos rallyversenye lehetett volna.

V.Z.

rally cross — Kiadja: Sony CEE

LÁTVÁNYOSSÁG	6
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	6
ZENE	BONA

PLAYSTATION

✓ Kitűnő irányítás • négy játékos üzemmód • roppant valósághű
✗ A terep kidolgozása sok helyen elnagyolt

90%

F22 AIR DOMINANCE FIGHTER

'Nem úgy van az, mint volt rég...' – énekli a Kétrészes Fürdőruci együttes szókimondásáról híres szólistája, és mint rendesen, most is igazat szól szája. Új szelek fújdogálnak mindenfelé, és ez csak fokozottan igaz a számítógépes szórakoztatás folyton változó világára is: az akciójátékok átmennek 3D-be, a kalandjátékok rajzfilmbe, a stratégiák valós időbe – és mire Martin megtanulja a Mortal összes kivégzését, talán a szimulátorok is stratégiába.

Jelen kis előzetesünk főhőse a jövő évezred egyik csodája, az F-22 vadászgép, amely a XXI. század első évtizedeitől hivatott majdan biztosítani a világ első számú csendőre, az Egyesült Álmok légifölényét a világ bármely pontján, földön, vízen és levegőben egyaránt: az fogja leváltani a jelenleg rendszerben álló F-16 és F-18 típusokat. A masinéria évtizedes fejlesztés után, mintegy két éve vált valóság-gá. Akkoron is a Pentagon fura urai az YF-22 és az YF-23 prototípusok tesztjei alapján az előbbi mellett döntve mosolyt csaltak a Lockheed repülőgépgyár részvényeseinek arcára, és leadták első megrendeléseiket erre a kütyüre. A legmodernebb elektronikai és lopakodó technológiák, valamint Nostradamus és George Lucas rémálmainak felhasználásával tervezett gép már csak egészen távolról emlékeztet egy repülő szerkezetre, és kabinjában maximum csak Luke Skywalker vagy SzJVC érezné magát otthonosan – de erről nemsokára mindenki személyesen is meggyőződhet a DID jóvoltából.





A Digital Image Design már többszörösen is beírta magát a repülőgép szimulátorok annaleseinek arany oldalaira, legutóbb éppen a Eurofighter 2000-rel, amelynek főszereplője szintén a jövő légterének egyik prominens szereplője volt – úgy látszik, jó érzékkel tapintottak rá arra az apróságra, hogy a szimulátorok kedvelői lassan kezdenek megcsömörleni a Falconoktól és Hornetektől (egzotikusabb esetben a Fulcrumoktól). Ez persze nemcsak nekik jutott eszükbe, szóval a számítógépes pilóták a jövőben még jónéhány F-22 feldolgozásra számíthatnak.

Az Ocean által kiadásra kerülő F22 ADF mintegy 70 ember 18 havi munkáját dicséri, és akárcsak maga a gép, teljesen új elképzelések alapján született. A szimulátoroknak például mindig is elég neuralgikus pontja volt a 150 kezelőbillentyű: szegény amatőr játékos sosem lehetett egészen bizonyos benne, hogy a futóműveket engedte ki a leszálláshoz vagy éppen atomcsapást intézett a saját reptere ellen... Ennek mostantól vége, mert a szerzők a kezelést teljes mértékben függetlenítették a billentyűzettől, hiszen a játékos az összes parancsát az egéren keresztül adja ki! A játék helyszíne szinte magától értetődően került a közel-keleti térségbe, hiszen az elmúlt évtizedekben az mindig is potenciális háborús tűzfészeknek számított (és ez a helyzet egy darabig még szemlátomást nem változik), továbbá az itt fekvő sok kis durcás ország szinte végtelen számú célpontot kínál az errefelé bóklászó pilótáknak. A feladatokat tekintve a szerzők szintén elég messze kerültek a hagyományos módszerektől, miszerint adott 10-20 küldetés, amelyben a t. játékos lerombol 3-4 adott helyen levő, állandó célpontot, ledurrogtatja azon bátor gépeket, amelyek a térségbe tévedve óvatlanul megzavarják köreit – aztán szépen elrepül haza, mert az anyukája bablevest főzött csülökkel, és ő azt nagyon komálja... Na nem, ez az ADF-ben nem így van: itt nincsenek állandó feladatok, hiszen egy bevetés 40.000 (nem, nem a 0 ragadt be a billentyűzeten – tényleg negyvenezer!) lehetséges variációból indulhat – déja vu-érzés tehát nem igazán fenyeget, mert usque 5-6 évente találkozhatunk majd ugyanazzal a feladattal. Hab a tortán, hogy ezek sem csak szimpla bevetések, hiszen a játékos totális légi háborút folytat. A hadszíntér parancsnokságának direktívái alapján megtervezheti, és a több mint 10.000 szót ismerő AWACS légi kommunikációs rendszer segítségével kontrollálja a hadműveleteket – és szükség esetén bármikor személyesen is beugorhat a dolgok sűrűjébe!

A játék főszereplője ugyan az F-22 lesz, de természetesen azért találkozunk még "néhány" egyéb típussal is (szám szerint hatvannal), amelyek összesen 36 különböző fegyverrendszert vethetnek harcba. Magától értetődik, hogy az F22 ADF támogatja a 3D gyorsító kártyákat, a grafika minőségét tekintve pedig legyen elég annyi, hogy a játék tesztelését a brit légierő harci tapasztalatokkal is rendelkező Jaguar-pilótái végezték. Az volt a szerény véleményük, hogy a játék tökéletes példája annak, hogy – az adófizetők pénzét kímélendő – miként lehet kiképzési feladatokra felhasználni a rendkívül olcsó PC-rendszereket a méregdrága szimulátorok helyett...

Ha már egy Poptaritop-idézettel kezdtem, azzal is fejezem be: "Szállj velem, még nem repültem senkivel..." – de ezzel fogsz, az tuti! Annál is inkább, mert a EF2000 hatalmas sikere után az 576 Kbyte jóvoltából az F22ADF is magyar nyelvű kézikönyvvel kerül az idei karácsonyfák alá.



ELŐZETES!
KARÁCSONYI MEGLEPETÉS
AZ 576KBYTE-TÓ

I-War

Háború volt, van és lesz – legalábbis amíg ember él a Földön vagy az univerzum bármelyik más planétáján. Nincs ez másképp a 23. század derekán sem, amikoris már száz éve folyik a küzdelem a Földi központú Nemzetközösség és a szakadár Independensek között. A többnyire csak Indyknek becézett aktivisták ócska teherhajókkal és lopott vadászgépekkel felszerelkezve követelnek autonómiát a kolóniák-



nak, ennek érdekében pedig nem riadnak vissza a kalózkodástól és a terrorizmustól sem. Noha a Nemzetközösség hadiflottája a legmodernebb fegyverekkel van ellátva, mégsem tudják teljes mértékben elpusztítani a lázadó erőket. Nos, ebbe a konfliktusba kapcsolódhatunk most be, méghozzá a Nemzetközösség egyik 150 méteres, több tonnás Dreadnaught cirkálójának kapitányaként.

A dolgok persze – mint mindig – sohasem teljesen feketék vagy fehérek. A földi erők elvakult híveként megpróbálhatjuk még jobban elmélyíteni a háborút, de megvan arra is az esélyünk, hogy észszerűen, a békéért harcoljunk. A választás a mi kezünkben van, hiszen az Ocean gondozásában megjelenő I-War amellett, hogy egy akcióban dús űr-szimuláció, egy remek stratégiai játék is egyben. A küldetések folyamán négy féle szerepkörben kamatoztathatjuk képességeinket, amelyek között a játék során bármikor válthatunk. Kapitányi minőségünkben a legforróbb helyzetekhez navigálhatjuk a hajónkat. Pilótaként a legádázabb csatákban vehetünk részt. Lövészként megtorpedózhatjuk az ellenséges célpontokat vagy tesztelhetjük reflexeinket a sebesen elhúzó űrhajók célba vételénél. Végül mint mérnöknek kell ügyelnünk a kincstári vagyon, esetünkben a ránk bízott hajó karbantartására.

A videojátékok világában a csillagháborús műfajt eddig leginkább a Star Wars-sorozat tagjai uralták, gondoljunk csak az X-Wingre vagy a Tie Fighterre. Talán meglepő, hogy a LucasArts immár klasszikusnak számító művei helyére most egy sheffieldi kis stúdió munkája pályázik, de az vitathatatlan, hogy a Particle Systems egészen elképesztő látványt produkált – és mindezt egy közepes Pentiumon, 30fps sebességű képfrissítés mellett, a manapság egyre divatosabbá váló 3D-s kártyák segítsége nélkül. Kimagasló 32-bites grafikai rendszerükkel folyamatosan kápráztatják el a játékost real-time 3D-s akcióval és az eseményeket összekötő pre-renderelt animációkkal. Ez utóbbiak minőségére jellemző, hogy az alkotók szerint száz 486-os gépnek évekre lett volna szüksége a kiszámításukhoz – szemléltetésképpen a leggyengébb képkockához is 19 órára. Nem csak hogy videojátékhoz illő, de még mozifilmbe is beillő számítógép generálta űrjelenetekben gyönyörködhetünk. A teljes játék felépítéséhez 2 gigabyte-nyi textúrát és 588 megabyte-nyi 3D modellt használtak fel.



A csillagászatot kedvelőknek külön csemege a program, hiszen a csaták valódi környezetben játszódnak. Minden egyes bolygó mérete, felszíne, pozíciója valós asztronómiai adatokon nyugszik. Ezek között bolyongva seregnyi, egymástól teljesen eltérő futurisztikus gépezettel találkozhatunk, kezdve az egyszemélyes kis űrrepülőktől a kilométer hosszú űrbázisokig, amelyek külső megjelenését, technológiáját szintén tudományos teóriákra alapozták. A felsoroltak pedig természetesen valós időben, káprázatos grafikával jelennek meg a monitorunkon. Azon túl, hogy minden objektum az aktuális fényforrás szerint van beárnyékolva, a lézerlövedékek klasszul világítanak; még a nagyobb tárgyak, például az űrállomások oldalán is látható, amint visszaverődnek a fények. Ezt megközelítő grafikát már láthattunk a Darklight Conflictban, de ott a küldetések egyhangúsága miatt az akció laposodott el.



Szerencsére az I-War-ban a játékmenet nem a "menj-oda-és-lődd-ki" alaptételen nyugszik, itt egy pontosan megrajzolt történet közepébe cseppenünk, s ezt a történetet a továbbiakban mi alakíthatjuk tovább. Amint végzünk egy feladattal, úgy jön az átvezető animáció, és láthatjuk, hogy ténykedésünknek mi lett az eredménye, s hogy ez milyen újabb problémákat vet fel. A kényes szituációk kimenetele, s ezáltal a történet további folytatása teljesen a mi döntéseinken múlik. A csaták közben pedig nem csupán az ujjunkra lesz szükség a ravaszon, hanem pillanatok alatt kell hadmozdulatainkat megterveznünk, hiszen az ellenség roppant agyafúrt. A számítógépünk által generált mesterséges intelligencia olyanokra is képes, mint például kiválasztani a flottánkból a leggyengébb hajókat, majd az ellenség vadászgépeit különítményekbe szedni és csoportosan mérni halálos csapást a kiszemelt célpontokra – hacsak meg nem akadályozzuk.

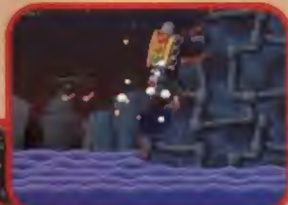
Kalandra vágyó profi vadászpilótáknak és csavaros eszű stratégáknak tehát egyaránt kihívást jelent majd a játék, már csak az van hátra, hogy kivárjuk, amíg végre elsőként nekifoghatunk. Ha minden a megfelelő kerékvágásban halad, az I-War a karácsonyi bevásárló láz közepén fog kijönni, bónuszként pedig az 576Kbyte még magyar nyelvű kézikönyvet is biztosít hozzá!

V.Z.

ELŐZETES!
KARÁCSONYI MEGLEPETÉS AZ 576KBYTE-TÓL!

Amikor Andy Davidson elsőként merengett el kukacos játékának ötletén, maga sem gondolta, hogy aranytojást tojó tyúk kopogtatott be hozzá. Gyorsan megkódolta a játékot (pontosabban annak egy korai változatát) derék Amigáján, s büszkén mutatta be kisvárosának helyi computer szaküzletében a kollégáinak – minthogy akkoriban még eladóként tevékenykedett. Állítólag a játék olyannyira lázba hozta a betévedő vásárlókat, hogy az árukészlet helyett mindenki csak azt a monitort mustrálta, ahol a kukacok háborúztak egymással, Andy munkatársai pedig egyszerűen nem tudták abbahagyni a játékot. Innen – akárcsak a mesében – beindult a sikersztori: Andy egy ECTS nevű eseményen bekopogtatott a Team 17-hez (a választás a cég közismert Amiga-hűsége miatt esett így), akik azonnal fantáziát láttak a





dologban, s szerződést kínáltak neki. Ma már csak kevés Amiga-rajongó nem tudja, mi is az a Worms, sőt a PC, Saturn, PlayStation és Gameboy tulajdonosok is jól ismerhetik a címet.

Bár azóta már egy mission disk (Reinforcements) is megjelent a játékhoz, ami új helyszíneket és fegyvereket tartalmazott), igazából mégis mindenki már a második részt várta. A folytatást a Team 17 a MicroProse-zal közösen hozta tető alá – ha minden jól megy, a tetszetős dobozt már karácsonykor a fa alá is tehetjük. (Egyelőre csak a PC-seknek adatik meg ez a kegy – de ki tudja még mit hoz a jövő?) A játék lényege persze változatlan, tehát texture mapped, real time 3D-s helyszínekre senki ne számítson. Az oldalnézetből látható, dimbes-dombos, lerombolható terepen minden játékos egy-egy féreg-alakulatot irányít. A fordulónként zajló csatákban a sorra kerülő játékosnak meghatározott idő alatt kell elvégeznie a különböző hadmozdulatokat. Minden csapat egy adott fegyverarzenállal kezd: kukacaink többek között puskákkal, páncélöklökkel, gránátokkal rendelkeznek, és ezekkel kell – többnyire az ideális ív eltalálásával – az ellenséges csapatokat "bombázni". Az imént elmondottak persze már mind megvoltak az első részben is – ezért is volt olyan nagy siker. De hát akkor minek egy jól működő játékot még tovább újítani és teljesen megreformálni? Nos, a Wormsöt a legtöbben az egyszerű grafikája miatt bírálták, és valljuk meg őszintén, nem teljesen alaptalanul.

A második rész új, SVGA grafikával büszkélkedhet, sőt új animációkkal, új fegyverekkel és – most fogódzkodjatok meg – magyar szinkronnal. Férgeink ékes magyarsággal kommentálják lövéseiket illetve annak eredményét; ebben – talán mondanunk sem kell – ismét az 576Kbyte keze van. Az új grafika egyrészt a teljesen átdolgozott játéktérre értendő: a 10 fajta merőben új típusú miliőben a kukacok most már nem csak kis légypiszkok: a grafikusok egy hangyányival nagyobbra méretezve őket és külsejüket jobban kidolgozva közelebb hozták a csúszó-mászókat a játékoshoz – így talán jobban átérezhetjük a sorsukat. A mozgatásukhoz több mint 10.000 animációs fázist készítettek, ami a fegyverek sokszínűségét tekintve nem is csoda.

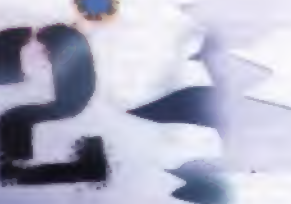
Az átvezető animációk szintén megváltoztak. A korábbi személytelen 3D-s renderelt figurákat rajzolt, s ennek köszönhetően sokkal barátságosabbnak ható kukacokkal cserélték le. Az alkotók szerint szemet gyönyörködtető látványeffekteket produkálni manapság már nem nehéz feladat, viszont olyan rajzfilm stílusú jeleneteket készíteni, melyeket a játékosok 99%-a mulatságosnak és jópofának fog tartani, már sokkal inkább az.

A játék valódi multiplayer opciója egyszerre





hat játékosnak (csapatnak) kínál felhőtlen szórakozási lehetőséget, ráadásul újdonságként most már az Interneten keresztül akár a világ túlsó végéről is kereshetünk magunknak játszótársakat. Abban az esetben ha a gépet választjuk ellenfelünknek, szintén fejlődés tapasztalható: ellenfelünk intelligenciáját ezúttal három nehézségi fokozat szerint változtathatjuk. Ahogy már utaltam rá, a választható fegyverekből elképesztő mennyiséget terveztek: több mint 60-at vehetünk igénybe, de ha még ezt is kevésnek találnánk, az ún. Weapons' Editorral saját fegyvereket is készíthetünk – tetszés szerinti tűzerővel. A program környezete tehát abszolút flexibilis, ehhez hozzá tartozik a Graffity mód is, amellyel mi magunk is rajzolhatunk pályákat – már amennyiben a több millió véletlenszerűen generált terep nem lenne elég. További extrák még a programozható wurlitzer, amivel a lemezen található audio trackekből ízlésünk szerint állíthatjuk össze a pályákhoz az



aláfestő zenéket, vagy a kukacok hangjainak módosíthatósága, amivel kicserélhetjük az eredeti dialógusokat saját szerzeményeinkre. Üres perceinket még azzal is eltölthetjük, hogy saját címert készítünk a csapatunknak.

A reklámszlogen tehát úgy tűnik ebben az esetben nem hazudik: a Worms 2 valóban nagyobb, jobb, több... Ha végre megjelenik, a hosszú téli esték egészen bizonyosan jelentősen megrövidülnek.

V.Z.

ELŐZETES!
KARÁCSONYI MEGJELENÉS
AZ 576KBYTE-TÓL

576 KByte

Tisztelt publikum! Örömmel közlöm az egybegyűltekkel, hogy egy rendkívüli Csevegő kellős közepébe cseppentek, ugyanis Nostradamus, Rézműves Gáspárné és Aigner Szilárd mintájára egy monológot fogok előadni (akarom mondani duológot és fogunk) arról a roppant érdekfeszítő témáról, hogy mit tartogat számunkra a jövő. Ehhez az alaphangulatot akár meg is adhatja az alábbi néhány idézet pár finoman cizellált műből:

"Hé CoVboy! Ez az utolsó figyelmeztetés! Azonnal tüntesd el azokat a szemét konzolos szemeteket, mielőtt olyat teszek, hogy magam is megbánom..." – Termin Ákos, Zagyvaszántó

"Kedves CoVboy! Nem értem, hogy miért foglaljátok az értékes oldalakat olyan konzolos játékok ismertetőivel, amelyek PC-s változatairól már két éve amúgy is írtatok..." – Tudom Ányos, Budapest

"Kedves Rózsika! Egyszerűen imádtam azt a cuki kis kötésmintát, ami legutóbbi számotok mellékleteként szerepelt..." – Pest Erzsébet, Soroksár

Bár az utóbbi darab asszem a Magyar Posta hanyag munkájának eredménye, ilyen és ehhez hasonló levelek tucatszámra érkeznek hozzánk minden héten, és rendszerint sírógörcsbe, a pusztába, illetve esős idő esetén a mellékhelyiségbe kergetnek. Én tökéletesen megértem, hogy egy PlayStation-tulaj a konzolján megjelent cuccokról óhajt minél többet olvasni, míg egy PC-st vajmi keveset érdekelnek a N64-újdonságok – na de könyörgöm, hogy a szűzmáriába tudnék mind a kettőnek kedvére tenni, amikor multiformat magazin vagyunk?! Ezen rágódok már majd' egy éve... Az első megoldás egy esetleges oldalszámnövelés lehetett volna, de az nem jelentett volna alternatívát egyik félnek sem, hiszen pont ugyanott tartottunk volna, amellett, hogy fel kellett volna még emelni az újság árát is. Addig vakargattuk itt elmélázón tarkónkat (mindenki a sajátját, természetesen) (De akkor az enyémet ki vakarta, mert én közben mást csináltam a kezemmel...) (Nicsak, ki beszél?! Martin partizánkodik a szövegemben – ezentúl az ő bugjait színezem.), amíg leesett a tantusz: bőven van már annyi konzoltulajdonos az országban, hogy érett legyen az idő egy önálló konzolos újság elindítására. Ezzel megoldódik a gordiuszi csomó: mindenki a saját géptípusáról olvashat a saját újságjában, nem kell senki mással közös tálból cseresznyéznie. Főszerkesztőnek magától adódott Martin koma. (Naná!) Úgyis egész álló nap itt lebzsel – ha már ennyi szabad ideje van, esetleg azt eltölthetné olyan tevékenységgel is, ami NEM a helyiségben fellelhető, és pillanatnyilag még működőképes elektronikai berendezések lelkivilágának tönkretételére irányul (Ha egy unalmas órámban nem raktam volna össze a gépedet, még mindig XT-n dolgoznál) (Meglehet viszont így négy napig négy gépből egyen sem tudott senki sem dolgozni, míg meg nem súgtam neked, hogy amit a kezedben tartasz, az nem egy videókártya, hanem egy winchester.), hanem szép, jó, hasznos, meg ilyenek. Arról már ne is beszéljünk, hogy ez a húzás – átmenetileg megoldja az állandó helyhiányra vonatkozó problémáimat, hiszen a felszabaduló helyet kedvemre feltölthetem olyan dolgokkal, amiket alkalmasint a fejemben forgatok. (Például a szememmel.) A drámai bejelentés tehát a következő – itt lépnek be a harsonák –:

Az 576 KByte a 97/12 számáig marad meg a "régi", multiformat tartalommal – onnantól kezdve két részre oszlik: az 576 KByte a továbbiakban PC-s tartalommal viszi tovább a patinás nevet, míg az 576 Konzol fog gyógyírt nyújtani a konzol (és elsősorban PlayStation-) tulajdonosok információéhségére.

Mivel jövőre szeretnék az eddig szokásban lévő pár dolgon változtatni, szeretném most megragadni az alkalmat, hogy néhány elképzelésemet megosszam veletek (már csak azért is, hogy előzetes népharag esetén elhesegessem magamtól téveszméimet és meg se próbálkozzak velük):

1. Jelenleg roppant kevés a híreknek, újdonságoknak fenntartott hely. Hetente több tucat új játék jelenik meg és alig tudunk egy-egy kósza sort rájuk szánni, nemhogy képet is közöljünk róluk (tanulságos példa volt erre például a múltkori ECTS-beszámoló, amire nem volt elég az 5 oldal) – így tehát szeretnék a híreknek nagyobb teret szentelni.

2. A különféle játékkiadóknak megvan az a jó szokásuk, hogy időről-időre ellátnak bennünket készülő játékok különféle stádiumban (alfa, béta, néha omega) lévő előzeteseivel, amelyekre ezidáig szinte semmi hely nem jutott. A továbbiakban szeretnék az ígéretesebbeknek némi teret szentelni – ha csak fél oldalnyit is. Gondolom ezt olyan formában, mint például most a Worms 2. esetén.

3. Szeretném elkülöníteni egymástól a teszteket illetve a leírásokat/megoldásokat. Az előbbiek így alkalmasint nem foglalnak el három oldalt, az utóbbiak pedig szép pálcika betűkkel fognak sorakozni egy külön blokkban.

4. Elképzelhetőnek tartok esetleg nem kizárólag játékokról szóló, de természetesen azokhoz kapcsolódó cikkeket is. Gondolok itt elsősorban olyanokra, mint

– "Miből lesz a cserebogár?" (bepillantás egy adott játék készítésének kulisszatitkaiba)

– "Kiből lesz a cserebogár?" (nevesebb játékfejlesztő cégek, projektvezetők bemutatása)

– "Értsük meg a Vári Zolit!" (neves tollnokunk értelmező szótára, melyben fény derül arra, hogy mi a szösz az a Gouraud-shaded poligon) (Ezt én is gyakran fogom olvasgatni)

és így tovább. (Most nem sorolom fel az összes ötletemet, mert esetleg átlógnék a másik oldalra, ahol a mi Martinunk óhajtja kifejteni elképzeléseit terveire vonatkozólag – bár ahogy ismerem, ahhoz elég lenne egy sor is...)

5. Ami már biztos: jövőre nem lesz dupla szám nyáron egyik újságnál sem, tehát júliusban és augusztusban is a szokásos terjedelemben és áron jelenünk meg.

6. A két újság megjelenéséről: mint azt már az Aktuálisban is említettem, az 576 KByte megjelenését minden hónap 10-re fogjuk előrehozni (leszámítva a januárt, ahol ez a nyomdai átfutás és az ünnepek miatt kissé körülményes lenne) – míg az 576 Konzol mindig 25-e tájékán kerül az újságosstandokra, kivétel a bemutatkozó szám, ami december 10-e körül.

7. Előfizetőink figyelmébe: mivel a két újság ára nem lesz azonos, van egy kis malőr azokkal az előfizetőinkkel, akiket inkább az 576 Konzol érdekelne. Nyilván nem óhajtunk senkit átverni, így lehetőséget biztosítunk arra, hogy ők némi különbözettel áttegyék az előfizetésüket az 576 Konzolra, illetve addig kapják a számait, ameddig az eredeti 576 KByte-előfizetésük fedezi az árát. Választásukat lehetőleg minél előbb szíveskedjenek jelezni felénk. Az 576 Konzol egyébként jövő hónaptól kezdve kedvezményes áron előfizethető lesz (a következő számunkban már megtaláljátok az előfizetési szelvényt).

Dióhéjban egyelőre ennyit az elképzeléseimről, amelyeket magától értetődően azért tártam elétek, hogy még időben megtehessétek hozzászólásaitokat, illetve megírjátok további ötleteiteket. Martin már nagyon kapaszkodik a billentyűzetbe az asztal túlfelén, szóval átadom neki a szót. (Ja nem, még egy röpke megjegyzés: nem tudom felfigyeltetek-e rá, hogy az én isteni szavaim szinte világítanak a sötétségben, míg az övéi értelemszerűen csökkentik a túloldalt áradó fényt?!)

Na, mondjad Martin, én majd pirossal kommentállak.

Decembertől: 576 KByte + 576 Konzol

576 KONZOL

"Halál a PC tulajdonosokra! Éljen a konzol!" - Braunberger Márk, Hajdúszoboszló

"Helló Martin. Én egy 20 éves konzolos fiú vagyok. Azt szeretném, ha betennéd a csevegőbe a következő üzenetet: Minden PC-s egy hülye, a PC egy hulladék gép." - Nánási Jenő, Jászapáti

"...és még azt akarom mondani, Martin, hogy inkább legyen legalább 40 oldal konzol az újságban, meg hirdetések, meg csevegő, a többi lehet PC-s leírás!" - Só Ferenc, Budapest

Csak ültem a levelek előtt és bámultam CoVboy buci fejét az asztal túl oldalán. Ő is nagyon bámulta az enyémet (bár mintha az ő szemében egy bizonyos hajlamnak köszönhetően valami furcsa fény is csillogott volna) és arra gondoltam, hogy ez így nem mehet tovább. Ő is erre gondolhatott, mert felpattant és kirohant arra a helyre, ahová a király is gyalog jár (áhá, ezért volt tehát az a bizonyos csillogás a szemében). Szóval kéne két újságot csinálni. Mert mind ezt akarjátok, nem hagytok élni minket. És az olvasó akarata szent – összedugtuk hát a fejünket itt a szerkesztőségben és eldöntöttük, hogy lesz 576 KONZOL! Bár sok kérdés még tisztázatlan az új lappal kapcsolatban, az már valószínűnek tűnik, hogy a bomba DECEMBER 12 körül fog robbanni (pontosan még én sem tudom, de időben értesülni fogtok róla). Egyet tudok csak tutira: a "Konzolnak" én leszek a főszerkesztője. (Már jól kezdődik...)

Egyszerűen az a helyzet, hogy a további oldalszám-emelés oly mértékben megdrágítaná az 576 KByte árát, hogy azt már nem viselnétek el. Meg mit is érnénk 2-3 plusz oldallal? Néha kapunk olyan ütődött leveleket ezzel kapcsolatban, hogy be kell vennem hozzájuk egy nyugtatót, mert össze tudnám magam karmolni: *"Ha 2 oldallal több PC leírás lenne, annak nagyon örülnék!"* – és akkor jobb lenne? Ahhoz, hogy a tartalom jelentősen megjavuljon legalább 10 oldallal kéne növelni a lapot, és akkor lehetne új rovatokat indítani, hosszabb leírásokat gyártani, de 1-2 oldalban? Egy-két ember tényleg olyan sötét, hogy halogénlámpa kell hozzájuk. Egyszerűen FOGALMUK SINCS arról, hogy miként működik egy lap szerkesztése, minimum hány oldallal lehet megnövelni egy újságot (mik azok a nyomdai ívek és miből állnak) – szóval általában olyanok háborognak a legjobban, akiknek az a legépkézlábabb javaslatuk, hogy LEGALÁBB EGY (!) oldallal növeljük má' meg az újságot, mer' akkor lehetne hosszabb a csevegő, stb...Na mindegy, mostantól minden másképp lesz!

Az 576 KONZOL és az 576 KBYTE testvérlapok lesznek, sőt ikerlapok. Sokat filóztunk, hogy egy teljesen új valamit találjunk ki, vagy vigyük tovább a régi designt – az utóbbinál maradtunk. Mert az 576 KByte sokaknak tetszik, többeknek, mint akinek nem. És ami egyszer bevált, azt érdemes továbbvinni. Természetesen a belső forma némileg változni fog, de az alapkoncepció marad, hiszen a magazint ugyanaz a team fogja tervezni, mint a KByte-ot. De mivel én és CoVboy alapvetően különbözünk, (...én például szép vagyok...) ezért mást és mást fogunk magunkból adni a lapokba, tehát mindkét újság valahogy más lesz, de mégis hasonló. Az 576 Konzol elsősorban Playstationről, N64-ről és Saturnről fog szólni, meg még ki tudja milyen más videojátékokról, amelyek rövidesen megjelennek a placon. Természetesen teljesen színes lesz, mérete a KByte-tal megegyező. Egyedül a terjedelemben kellett kisebb kompromisszumokba belemennem: előreláthatólag (kezdésnek) 24 oldalas lesz a Konzol, plusz középen 4 oldal kivehető melléklet. A mellékletet egészen egyszerű papírra nyomjuk majd, egy színnel. Ennek az az oka, hogy ez lesz a konzolosok által annyira óhajtott "Tippek-Trükkök" rovat. Garantálom, hogy minden hónapban telenyomjuk kódokkal, csalásokkal, ötletekkel, segítségekkel és természetesen térképekkel – olyan hasznos információkkal, melyeket eddig máshol nem szerezhettetek meg (na jó, csak nehezen). A belső tartalom minőségét olyan nagy nevek garantálják majd, mind Prof. Vári Zoli és Lord TJ, és olyan kisebbek, mint pl. Martin (jé, az én vagyok). Ha időközben találunk még egy-két olyan ászt, aki beleillik a csapatba, nos őket is szívesen látjuk majd. Aki kedvet érez (és tehetségesnek hiszi magát), az bátran írjon egy próba-cikket, hátha bevesszük magunk közé. Ha mást nem, majd kirúgom a Vári Zolit. (Á, csak vicceltem, a Zolikát nem adnám a világ minden pénzéért sem!)

A különböző gépek szerinti megoszlás szigorúan aszerint fog alakulni, hogy melyik gépre érkezik több és jobb játék – tehát nem fogunk csak azért írni egy gyenge anyagról, hogy legyen benne minden. A rovatokat a következőképpen képzeljük (persze ezek csak az alaprovatok, lesz néhány meglepetés és "nem állandó" rovat is):

HÍREK – Olyan játékokról lesz itt szó, melyekről még épp csak hallottunk, esetleg valahonnan képet szereztünk róluk. Fejlesztésekről, melyek 5 év múlva fognak megjelenni, mendemondákról, elcsípett információkról, szóval mindenféle "eljövendő" stuffról.

ELŐZETESEK – Itt azok a programok szerepelnek majd, amelyekről játszató demókat, előzeteseket kapunk. Az első benyomásainkat, tapasztalatainkat, élményeinket osztjuk meg veletek. A bemutatott anyagokról megjelenésük után újra írunk, bővebben.

LEÍRÁSOK – Teljes leírások, hosszabb ismertetők kapnak majd itt helyet, olyan anyagokról, melyek már kaphatóak a boltokban. Attól függetlenül is leközölhetünk majd leírásokat, hogy ha ugyanazoknak a játékoknak a PC-s verziójáról esetleg már lement a cikk az 576 KByte-ban. (Esetleg viszont is.) Ez a lap a konzolosoké, tehát a PC-sekkel nem törődünk.

TIPPEK-TRÜKKÖK - Ez lesz az a bizonyos kivehető melléklet millió kóddal és térképpel. Várom a leveleket saját kódokkal, térképekkel, tippekkel.

Az 576 KONZOLban előreláthatólag 4-5 hosszabb terjedelmű leírás lesz, tehát a magyarázatra szoruló játékokat derekasan meg fogjuk magyarázni – végre ez is bekövetkezett, hogy a konzolosoknak is készülnek hosszú "olvasnivalók". Szerencsére a Zoli is, meg a TJ is szereti bő lére ereszteni a mondanivalóját – azt hiszem, nem lesz baj a leírásokkal (ha megpróbálnának lazítani, könyörtelenül megf***gatom őket!). Emellett viszont egy egyszerű, de szép játékról csak fél oldal lesz – ne pazaroljuk a drága helyet olyanokra, amikre nem kellene. Az biztos, hogy nem fogunk anyaghiányban szenvedni, hiszen minden hónapban tucatnyi jobbnál-jobb demó érkezik a szerkesztőségbe, melyekről helyhiány miatt nem írhatunk. Sőt, talán el sem hiszitek, de a legtöbb PSX-es játék már hónapokkal a megjelenés előtt megjön – szerintem a frissességgel sem lesz baj. Nyugodjatok meg, a PC-seknek a nyáluk fog csorogni az új lap láttán! (... a kacagástól...) Úgy tervezem, nagyon sok képet rakunk majd a cikkek mellé (kisebb méretű illusztrációkkal fűszerezve) – mert szerintem a különböző pályák és helyszínek bemutatásából sosem elég.

Kényes kérdés az 576 KONZOL ára. Ezt a KByte-nál jóval alacsonyabb példányszáma miatt sajnos már nem tudtuk jobban lefaragni szóval 576 forintba fog kerülni. (Könyörgöm ne! Ne kelljen megmagyarázni, hogy egy ilyen példányszámú lapot, aminek az árából a terjesztő majdnem a felét elveszi, nem tudunk olcsóbban kihozni!) Előfizetés esetén jobban fogtok járni, tehát érdemes összegyűjteni egy kisebb összeget és egyben befizetni. Poszter egyelőre nem lesz, de PSX-es demó CD-t nagyon szeretnék – már dolgozunk rajta, hogy legyen. Sőt, minden hónapban lesz valamilyen rejtvény vagy játék, melynek nyertesei között póló és CD hegyeket fogok kisorsolni (néha annyi érkezik, hogy ha három réteget magamra húzok, még akkor is marad egy tucat). Na, a többit majd meglátjátok...

MARTIN, aka Mr. Fixit

Figyelem!

Kérjük minden konzolos előfizetőnket, hogy lehetőleg 1997. október 31-ig jelezze, hogy 1997. december 31-e után is érvényes előfizetését

- a kívánt ideig fenntartja (csekket kér a különbözetről)
- addig tartja fenn, amíg az előfizetése fedezi a különbözetet
- fenntartja 576 KByte előfizetését az eddigi formában

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

Az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 15 szám 999 Ft-ért, az 1994-es évfolyamból meglévő 7 szám pedig 1100 Ft-ért!

Legújabb akciónk:

Az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 2500 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Az 1996-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 2700 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Az 1995-ös évfolyam (12 szám), 1996-os évfolyam (12 szám) együtt rendkívül kedvező áron, 4500 forintért rendelhető!
Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk!
A megjegyzés rovatba írd be:

"RÉGI SZÁMOK"!

90/2.	79,-	91/2.	79,-	92/5.	98,-	94/4.	168,-	95/1.	218,-	96/1.	318,-	97/1	318,-
90/3.	79,-	91/3.	79,-	92/9.	98,-	94/5.	168,-	95/2.	218,-	96/2.	318,-	97/2	318,-
90/4.	79,-	91/4.	79,-	92/10.	98,-	94/6.	168,-	95/3.	218,-	96/3.	318,-	97/3	318,-
90/5.	79,-	91/6.	79,-	92/11.	98,-	94/7-8.	336,-	95/4.	218,-	96/4.	318,-	97/4	318,-
90/6.	79,-	91/10.	98,-	92/12.	98,-	94/10.	218,-	95/5.	218,-	96/5.	318,-	97/5	318,-
90/7.	79,-					94/11.	218,-	95/6.	318,-	96/6.	318,-	97/6	318,-
						94/12.	218,-	95/7-8.	576,-	96/7-8.	576,-	97/7-8	576,-
								95/9.	318,-	96/9.	318,-	97/9	318,-
								95/10.	318,-	96/10.	318,-		
								95/11.	318,-	96/11.	318,-		
								95/12.	318,-	96/12.	318,-		

Darabonkénti rendelés esetén eredeti áron (+ postaköltség!) rendelhetők az 576 KByte hét évfolyamából az alábbi példányok.

576 KByte

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

Az akciós áraink kizárólag a második oldalon található akciós szelvénnyel érvényesek!

SNES, SEGA MD, GAME GEAR, AMIGA és CD 32 játékok áraiért hívd a 359-0576-os számunkat!

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

SONY PSX HÍVJ!

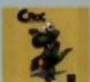


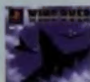
SONY PSX ÚJDONSÁGOK

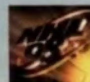


THE LOST WORLD 11900,-


FORMULA 1 97 11900,-


CROC 11900,-


WING OVER 11900,-


NHL 98 11900,-



NUCLEAR STRIKE 11900,-

SONY PLAYSTATION CD-K

	Fogy. ár	akciós ár
2X EXTREME	13900-	9900-
ALONE IN THE DARK	13900-	9900-
ANDRETTI RACING	13900-	9900-
BATMAN FOREVER ARCADE	13900-	9900-
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2	13900-	
BATTLE STATIONS	13900-	
BLACK DAWN	13900-	
BLAM MACHINEHEAD	13900-	9900-
COOL BORDERS	13900-	
CROC	HÍVJ	
CRUSADER NO REMORSE	13900-	
CYBERIA	9900-	
DARK FORCES	12900-	9900-
DARKLIGHT CONFLICT	13900-	
DESTRUCTION DERBY 2	13900-	
DIE HARD TRILOGY	13900-	
DRAGON HEART	13900-	9900-
EARTHWORM JIM 2	13900-	9900-
FADE TO BLACK /PLATINUM	8900-	
FANTASTIC FOUR	11900-	
FIFA 98	HÍVJ	
FORMULA 1	13900-	
FORMULA 1 97	11900-	
HULK	13900-	2900-
IRON & BLOOD	13900-	
ISS SOCCER DELUXE	13900-	
JUMPING FLASH 2	13900-	
KILLING ZONE	8900-	7900-
KING OF FIGHTERS	13900-	9900-
LITTLE BIG ADVENTURE	13900-	
LOST WORLD JURASSIC PARK 2	11900-	
MECH WARRIOR 2	13900-	9900-
MICRO MACHINES V3	13900-	
MORTAL KOMBAT 3	8900-	
MOTO RACER	HÍVJ	
MOTOR MASH	HÍVJ	
MOTORTOON GRAND PRIX 2	13900-	
NANOTEK WARRIOR	13900-	
NASCAR 98	HÍVJ	
NBA JAM EXTREME	12900-	
NBA LIVE 97	9900-	
NBA LIVE 98	HÍVJ	
NEED FOR SPEED	13900-	8900-
NEED FOR SPEED 2	11900-	
NHL 97	9900-	
NHL 98	HÍVJ	
NHL POWERPLAY	13900-	
NOVASTORM	9900-	6900-
NUCLEAR STRIKE	11900-	
OVERBLOOD	13900-	
PGA TOUR GOLF 97	13900-	
PANDEMONIUM	11900-	
PARAPPA THE RAPPER	8900-	
PERFECT WEAPON	13900-	
PO'ED	8900-	5900-
PORSCHE CHALLENGE	13900-	
PRO PINBALL	11900-	
PROJECT X 2- NO RELIEF	13900-	
RAGE RACER	9900-	
RALLY CROSS	11900-	
RAYMAN /PLATINUM	8900-	
RAYSTORM	11900-	
RELOADED	13900-	
RESIDENT EVIL	13900-	
RIDGE RACER REVOLUTION	13900-	
ROAD RASH /PLATINUM	6900-	
SAMURAI SHOWDOWN III	13900-	9900-
SHELLSHOCK	9900-	7900-
SKELETON WARRIORS	13900-	
SOUL BLADE	11900-	
SPACE JAM	13900-	9900-
SPEEDSTER	13900-	9900-
SPIDER	13900-	
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	13900-	9900-
STREET FIGHTER ALPHA	13900-	9900-
STREET FIGHTER ALPHA 2	13900-	9900-
SUIKODEN	11900-	
SYNDICATE WARS	13900-	
TEKKEN /PLATINUM	7900-	
TEKKEN 2	13900-	
TEST DRIVE 4	HÍVJ	
TILT	13900-	
TIME COMMANDO	13900-	9900-
TOBAL NO 1	13900-	3900-
TOTAL DRIVING	HÍVJ	
TRANSPORT TYCOON	11900-	
V RALLY	13900-	9900-
VANDAL HEARTS	13900-	
VICTORY BOXING	13900-	9900-
VIEWPOINT	9900-	6900-
WARCRAFT II	13900-	
WING COMMANDER IV	11900-	
WIPEOUT /PLATINUM	7900-	

C64

CARTRIDGE-OK

	Fogy. ár	akciós ár
BATTLE COMMAND	995-	495-
ROBOCOP 3	995-	495-
TOKI	995-	495-

KAZETTÁK

	Fogy. ár	akciós ár
ACROJET	695-	295-
ALIEN 3	695-	295-
ARKANOID	695-	295-
ARMALYTE	695-	295-
BLUE BARON	695-	295-
CALIFORNIA GAMES	695-	295-
CHAMPIONSHIP WRESTL.	295-	
CONTINENTAL CIRCUS	695-	295-
CRACKDOWN	695-	295-
DELTA	295-	
DOUBLE DRAGON	695-	295-
FORGOTTEN WORLDS	695-	295-
GEMINI WINGS	695-	295-
GO FOR GOLD	295-	
HEROES OF THE LANCE	695-	295-
HUNTER'S MOON	695-	295-
LAST V8	695-	295-
LED STORM	695-	295-
MC DONALD LAND	695-	295-
MICROPROSE SOCCER	695-	295-
MOONWALKER	695-	295-
MULTIMIXX I	295-	
MULTIMIXX IV	295-	
MULTIMIXX V	695-	295-
NEIGHBOURS	695-	295-
NIGHTSHIFT	295-	
NINJA RABBITS	695-	295-
PIRATES	695-	295-
Q10 TANK BUSTER	695-	295-
QUEDEX	295-	
RICK DANGEROUS 2	295-	
ROBOCOD	295-	
RODLAND	695-	295-
SILKWORM	695-	295-
SKATIN USA	695-	295-
SOCCER DOUBLE 2	295-	
SOLO FLIGHT	695-	295-
ST DRAGON	695-	295-
STRIDER II	695-	295-
SUMMER CAMP	295-	
SUPER SCRAMBLE	695-	295-
SUPER SPACE INVADERS	695-	295-
SWIV	695-	295-
TETRIS ÉS KIKUSI	695-	295-
TITANIC BLINKY	695-	295-
TURRICAN	695-	295-

C64

LEMEZEK

	Fogy. ár	akciós ár
POPEYE COLLECTION	995-	
-POPEYE 1,2,3		
POSTMAN PAT COLL.	995-	
-POSTMAN PAT 1,2,3		
A GÁLYA	995-	
A KASTÉLY	995-	495-
ACTION FIGHTER	995-	495-
ALIEN 3	995-	495-
BAAL	995-	495-
BURAGO RALLY	995-	495-
BOOM	995-	495-
CAPTAIN FIZZ	995-	495-
CREATURES	995-	495-
CREATURES 2	995-	495-
DALEK ATTACK	995-	495-
DIE HARD	995-	495-
DOUBLE DRAGON 3	995-	495-
DYNASTY WARS	995-	495-
EMPIRE STRIKES BACK	995-	495-
F16 COMBAT PILOT	995-	495-
FACE OFF HOCKEY	995-	495-
FERRARI F1 CHALL.	995-	495-
FINAL FIGHT	995-	495-
FOOTBALL MANAGER 3	995-	495-
GRAND PRIX CIRCUIT	995-	495-
HUDSON HAWK	795-	495-
JAMES POND 2	995-	495-
JAWS	995-	495-
LAST NINJA 3	995-	495-
LETHAL WEAPON	995-	495-
LONG LIFE	995-	495-
LOTUS ESPRIT	995-	495-
MC DONALD LAND	995-	495-
NEW ZEALAND STORY	995-	495-
NEWCOMER	995-	495-
NO LIMIT	995-	495-
NORTH & SOUTH	995-	495-
PINK PANTHER	995-	495-
POLE POSITION F1	995-	495-
PREDATOR	995-	495-
RAINBOW ISLAND	995-	495-
RAMBO 3	995-	495-
RETURN OF THE JEDI	995-	495-
ROADRUNNER	995-	495-
ROBOCOP	995-	495-
ROBOCOP 2	995-	495-
RUNNING MAN	995-	495-
SHADOW DANCER	995-	495-
SHADOW WARRIOR	995-	495-
SHINOBI	995-	495-
STAR WARS	995-	495-
STREET FIGHTER 2	995-	495-
STREET ROD	995-	495-
SUPER MARIO	995-	495-
SWORD OF HONOUR	995-	495-
TEENAGE M.NINJA TURT.	995-	495-
TERMINATOR 2	995-	495-
TEST DRIVE 2	995-	495-
TETRIS ÉS KIKUSI	995-	495-
TOM & JERRY 2	995-	495-
TOTAL RECALL	995-	495-
TURBO OUTRUN	995-	495-
TURRICAN II	995-	495-
TUSKER	995-	495-
VENDETTA	995-	495-

SZÁMÍTÓGÉP

KIEGÉSZÍTŐK

	Fogy. ár	akciós ár
PC JOY - ACTION PAD	4990-	
PC JOY - COMPETITION PRO	3990-	
PC JOY - MAGNUM 6	8990-	
PC JOY - MASTER PAD	5990-	
PC JOY - PHANTOM 2 PRO PAD	6990-	
PC JOY - POWER PAD	3990-	
PC JOY - SABRE	5990-	
PC JOY - SABRE PRO	8990-	
PC JOY - SPRINT PAD	4990-	
PC JOY - SWIFT PAD	5990-	
PC JOY - TM KORMÁNY	35990-	
PC JOY - TM PINBALL JOY	9990-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE KÉK	3990-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE PIROS	3990-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SÁRGA	3990-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SZÜRKE	3990-	
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	390-	
PC MOUSEPAD - RAT MAT	1990-	
PC THRUSTMASTER ACM GAME CARD	6990-	

SEGA SATURN CD-K

	Fogy. ár	akciós ár
BATMAN FOREVER ARCADE	13900-	7900-
BATTLE MONSTERS	13900-	7900-
BLACK FIRE	13900-	7900-
CRIME WAVE	13900-	7900-
CRUSADER NO REMORSE	13900-	7900-
EARTHWORM JIM 2	13900-	7900-
EURO 96	9900-	7900-
FIFA 96	11900-	7900-
FIFA 97	13900-	7900-
FIGHTING VIPERS	13900-	7900-
GOLDEN AXE THE DUEL	9900-	7900-
HIGHWAY 2000	13900-	7900-
LOADED	13900-	7900-
MORTAL KOMBAT II	13900-	7900-
NEED FOR SPEED	13900-	7900-
ROAD RASH	13900-	7900-
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP	13900-	7900-
SHINOBI X	9900-	7900-
SKELETON WARRIORS	13900-	7900-
SPACE JAM	13900-	7900-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	13900-	7900-
STREET FIGHTER ALPHA 2	13900-	7900-
STRIKER 96	13900-	7900-
TUNNEL B1	13900-	7900-
VICTORY GOAL	9900-	
VIRTUA RACING	13900-	7900-

KONZOL

KIEGÉSZÍTŐK

GAME BOY TÖLTHETŐ ELEM	1990-
MD ACTION REPLAY V2.0	9990-
MD ACTION PAD	3990-
NES ACTION REPLAY	5990-
N64 MEMÓRIA KÁRTYA	3990-
N64 TRIDENT PRO PAD	8990-
PSX ÖSSZEKÖTŐ KÁBEL	1990-
PSX CONTROL STATION PAD	3990-
PSX DOMINATOR KAROS JOY	9990-
PSX MEMÓRIA KÁRTYA	4990-
PSX PREDATOR GUN	9990-
PSX RF KÁBEL	HÍVJ
PSX 4-ES JOY ELOSZTÓ	HÍVJ
SATURN JOY - ECLIPSE PAD	6990-
SATURN JOY HOSSZABBÍTÓ KÁBEL	1990-
SATURN PISZTOLY - ENFORCER	9990-
SATURN PREDATOR GUN	9990-
SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER	3990-
SEGA MEGA CD ADAPTER	7990-
SNES 6 JÁTÉKOS TRI BAL ADAPTER	3990-
SNES ACTION REPLAY V2.0	9990-
SNES JOY - ACTION PAD	3990-

GAMEBOY

HARDWARE

GAME BOY BASIC SET GB ALAPGÉP JÁTÉK NÉLKÜL	11900-

JÁTÉKOK

ADVENTURE ISLAND	6900-
ASTERIX	6900-
ASTERIX & OBELIX	7900-
CONTRA ALIEN WARS	6900-
DESERT STRIKE	6900-
DONKEY KONG	6900-
DONKEY KONG LAND	6900-
FIST OF NORTHSTAR	5900-
IRONMAN XO MANOWAR	6900-
JUNGLE STRIKE	6900-
KIRBY'S DREAM LAND	5900-
KIRBY'S PINBALL LAND	6900-
LUCKY LUKE	6900-
MICRO MACHINES	6900-
NIGEL MANSELL	6900-
PINOCCHIO	7900-
ROAD RASH	6900-
ROBOCOP VS TERM	6900-
SMURFS	6900-
SMURFS 2	7900-
STREET RACER	6900-
TARZAN	6900-
TETRIS	3900-
TETRIS 2	5900-
TRUE LIES	6900-
WARIO LAND	6900-
WORMS	7900-

N64

CARTRIDGE-OK

	Fogy. ár	akciós ár
DUKE NUKEM 3D	HÍVJ	
FIFA 64	9900-	
ISS SOCCER DELUXE	15900-	
KILLER INSTINCT GOLD	15900-	
LYLAT WARS	15900-	
MORTAL KOMBAT TRILOGY	15900-	
NBA HANGTIME	HÍVJ	
PILOT WINGS 64	9900-	
STAR WARS SHADOW OF EMPIRE	12900-	
SUPER MARIO	11900-	
SUPER MARIO KART	12900-	
TUROK DINOSAUR HUNTER	12900-	
WAVE RACER	12900-	
WAYNE GRETZKY HOCKEY	HÍVJ	

ANGOL ÚJSÁGOK

EDGE (PC,SEGA,NINTENDO,PSX)	995-
EGM (PC,SEGA,NINTENDO,PSX)	995-
EGM2 (PC,SEGA,NINTENDO,PSX)	995-
N64 MAGAZINE	995-
PC FORMAT+CD	1595-
PC GAMER+CD	1595-
PSX OFFICIAL+CD	1595-
SEGA SATURN OFFICIAL	995-

ÚJGENERÁCIÓS KONZOLOK

HARDWARE

NINTENDO 64	HÍVJ
SEGA SATURN + 1 CONTROL PAD	HÍVJ
SONY PSX+1 CONTROL PAD +DEMO CD	HÍVJ

576 KByte shop

ÚJJÁ ALAKÍTOTTUK POZSONYI ÚTI BOLTUNKAT!







1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.

TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!
ÚJ SZÁMUNK: 35-90-576

576 KByte a Pólusban is!

Pólus Center,

Center Court 237

Tel.: 419-4117

(A szökőkútnál)





Hamarosan újból 576 KByte Shop nyílik Győrben!
Új címünk: Kisfaludy utca 14.
További információkért hívd a (96)-317-509-es számot!